N° 6 MARS 1996

SVM multimédia

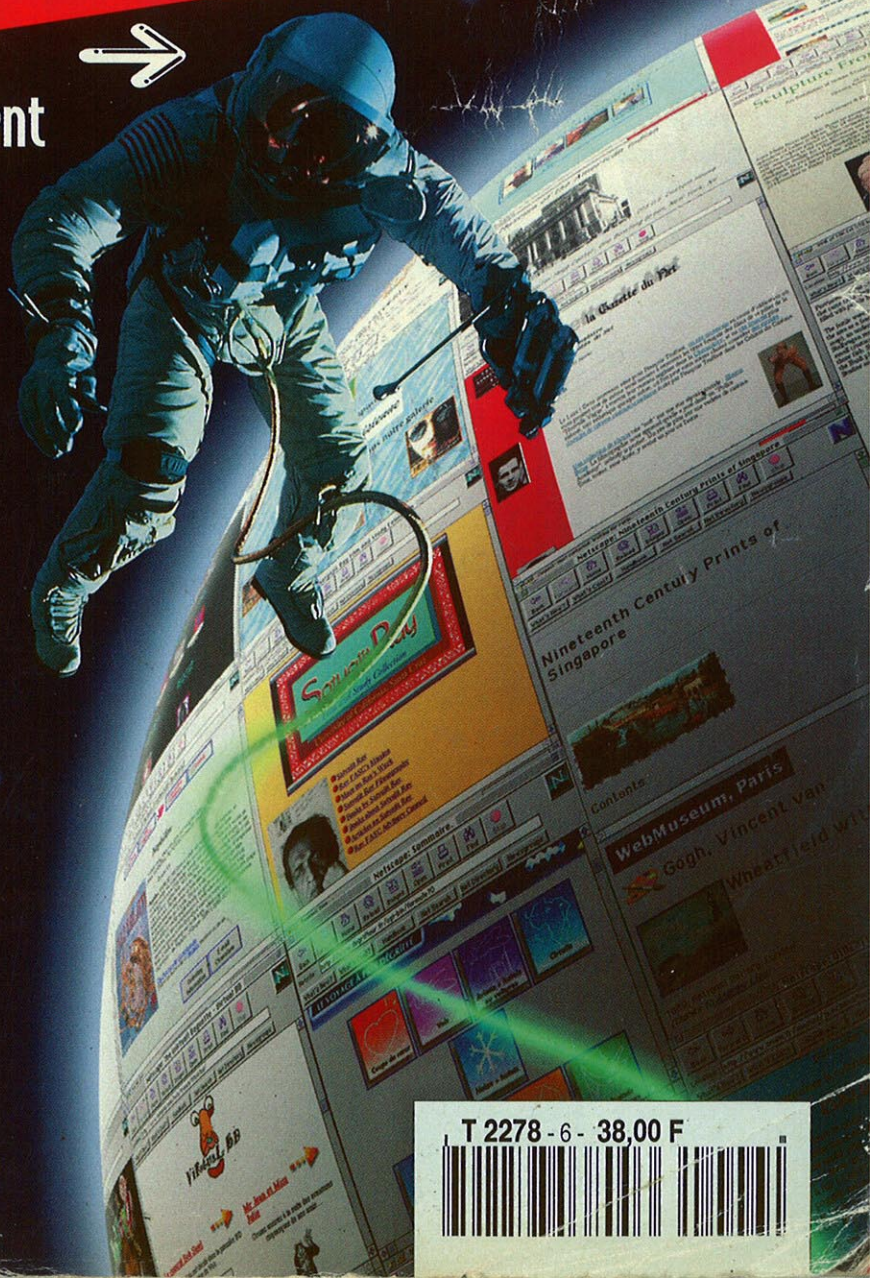
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

ALLÔ ! LE MICRO ?

Les ordinateurs communicants au banc d'essai

PREMIERS PAS SUR INTERNET

Découvrez le Web sans modem
Connectez-vous sans abonnement



ENCYCLOPÉDIES

Des concentrés de savoir sur CD-ROM

VROOM SPATCH BANG

Faites-le vous-même : une BD parlante

ECHECS

Mesurez-vous aux logiciels champions

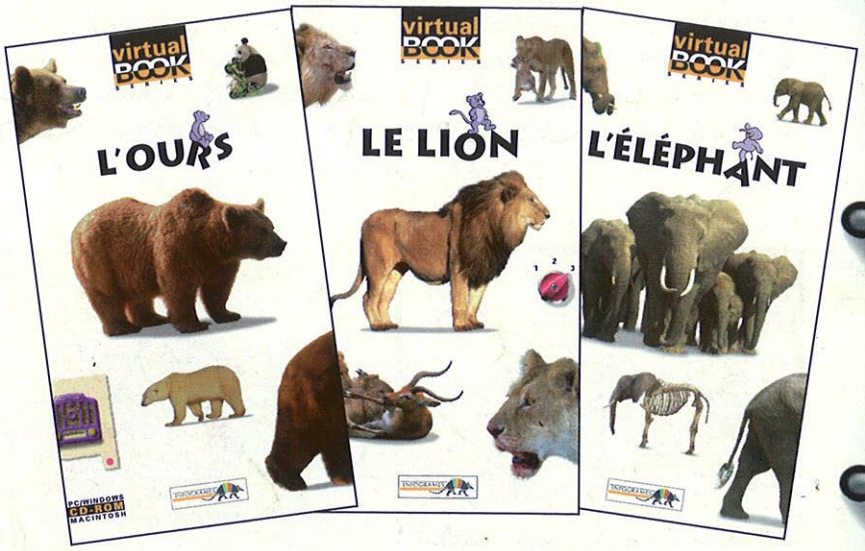
T 2278 - 6 - 38,00 F

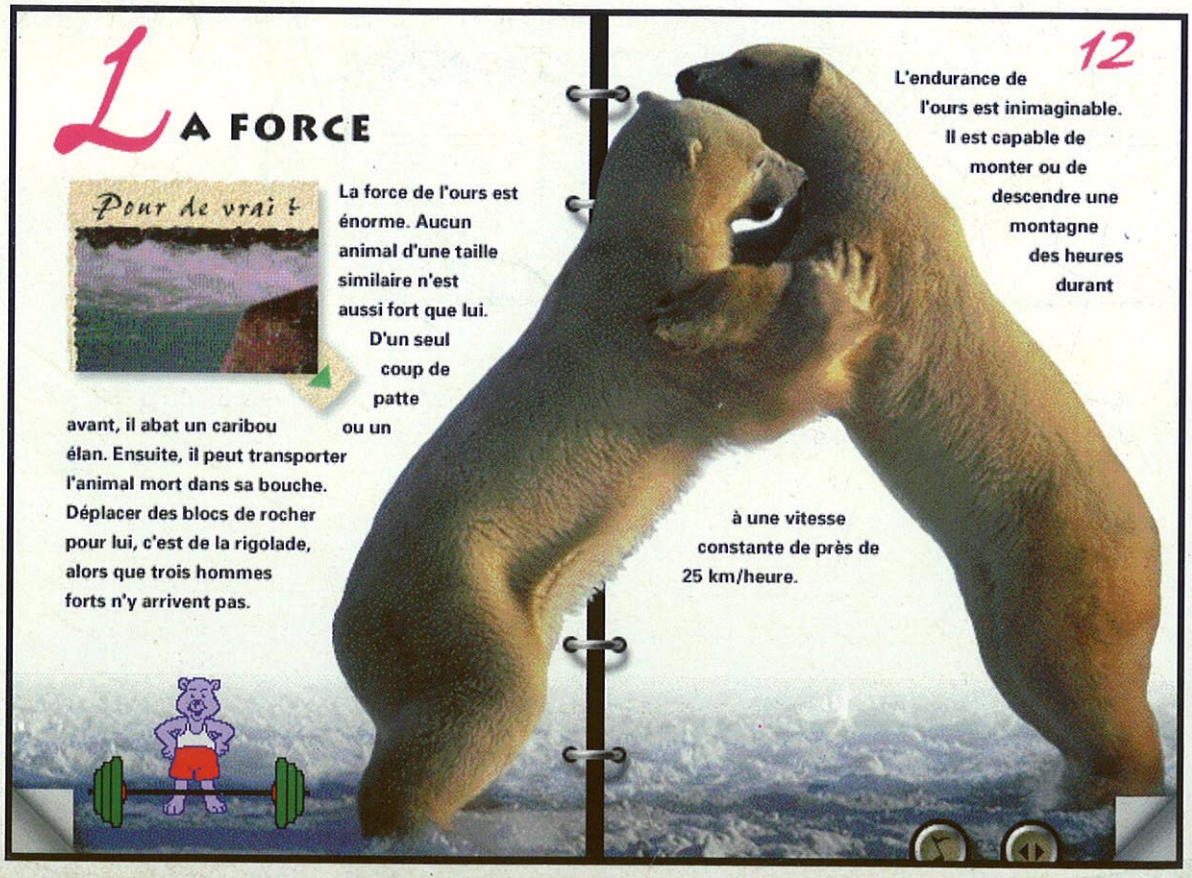
virtual BOOK SERIES

TOURNEZ LA PAGE SUR UN NOUVEAU MONDE

Avec le Virtual Book, entrez dans la nouvelle dimension du livre. Découvrez un nouveau concept multimédia passionnant pour toute la famille. Le Virtual Book, c'est un CD Rom éducatif et ludique qui explore toutes les facettes d'un sujet. Animaux, métiers, sport, musique, cinéma... la collection s'enrichit sans cesse de nouveaux titres. Et comme le Virtual Book est aussi facile à feuilleter qu'un livre, il est accessible dès 7 ans ! Prêt pour un voyage interactif ? Vidéos, photos, illustrations, sons, dessins animés, jeux... tous les sens sont en éveil pour vivre la découverte en direct.

Alors, tournez vite la page sur une collection à dévorer sur Mac ou PC !



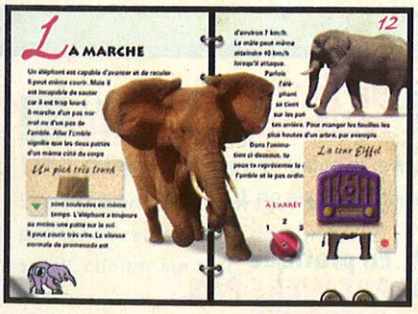


PC/WINDOWS
CD-ROM
MACINTOSH
À PARTIR DE 7 ANS

LES PREMIERS TITRES DE LA COLLECTION :

Les Animaux Sauvages,

Avec les Virtual Book, vous partagez la vie des animaux sauvages. Observer le loup dans son milieu naturel, entendre le rugissement du lion, surprendre l'éléphant en train de boire à la rivière, étudier le saut du kangourou, bien comprendre l'hibernation de l'ours ... tout devient possible pour une rencontre aussi vraie que nature !



VIRTUAL BOOK : LA DIMENSION MULTIMEDIA

FACILE
Le déroulement linéaire, sur le principe du livre, permet l'accès à tous dès 7 ans.

VIVANT
Une interface qui se prête à la découverte

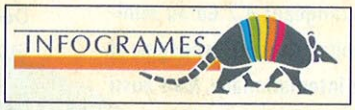
BEAU
Des prises de vues des plus grands photographes

DROLE
Les gags en dessin animé

INSTRUCTIF
Un contenu riche et documenté, un quiz pour tester ses connaissances

MULTILINGUE
Le Virtual Book propose 7 langues sur le même CD ROM

NOUVEAU
L'originalité de la boîte Virtual Book qui reflète son contenu, simple, sobre et élégant.



Service lecteurs n° 14

© 1996 Lascaux - Les Editions Averbode - Infogrames Multimédia - Wildlife Pictures - All rights reserved - The Lascaux logo and the Virtual Book logo are trademarks of Lascaux n.v. Belgium. Windows ® is a trademark of Microsoft ® Corporation. Macintosh est une marque déposée de Apple Inc.

Je désire recevoir le catalogue des produits ludo-éducatifs et culturels d'INFOGRAMES ❑
Je désire recevoir une documentation sur les jeux d'INFOGRAMES ❑

Nom _____ Prénom _____ Age _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____ Pays _____

J'utilise un **PC** ❑ un **Macintosh** ❑ Modèle _____ un lecteur de **CD ROM** : oui ❑ non ❑
J'utilise une **console** ❑ Modèle _____ J'utilise un **lecteur de CDI** ❑ J'utilise un lecteur **vidéo CD** ❑
J'utilise une **imprimante couleur** : oui ❑ non ❑ Modèle _____

Bulletin à retourner à : INFOGRAMES MULTIMEDIA Service Informations Consommateurs
82 - 84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX
Contact Commercial Tél. (16) 72 65 50 13 - Fax (16) 72 65 50 01

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom à : INFOGRAMES MULTIMEDIA - Service Informations Consommateurs - 82,84 rue du 1er mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX.

CVIRTMACRPC

SYM.M 03/96

Sommaire

N° 6

Le petit monde du multimédia s'est transporté pendant cinq jours au palais des Festivals de Cannes. Plus de 11 000 personnes, venues d'Europe, d'Amérique ou encore d'Asie. Rien que des pros. Mais dans toute leur diversité. Entre costume-cravate et cyberdégaine, tailleur Chanel et jeans à fleurs : c'est une foule bigarrée, arborant badge et photo, qui sillonnait la Croisette ou les abords de la gare. Beaucoup d'éditeurs, les petits venus chercher des renforts financiers et commerciaux, les grands venus parler business et signer des accords internationaux avec leurs homologues. Les géants de l'informatique en quête d'un blason multimédia. Les novateurs en quête de marché. Les jeunes créateurs profitant de l'aubaine d'avoir été sélectionnés dans la (petite) section qui leur était destinée. Les cybernautes évadés de leur Web... Et puis, des curieux. Nous. Pris dans la tornade de la création. Entre les projets les plus fous, aux sujets et technologies audacieux et les coproductions ambitieuses, aux coûts démesurés. Entre artistes et hommes d'affaires. Art ou industrie : le cinéma se débat déjà dans ce dilemme, le multimédia suit. Et ce n'est qu'un début : l'émergence des nouveaux supports tels que le DVD (vidéodisque numérique engrangeant 4,7 Go au minimum) va faire croître d'autant les budgets et les partenariats internationaux. Mais aussi lancer un nouveau défi aux créateurs. Surprises en perspective.

Martine Guenzet

Actuel

8 L'Evénement
LA BD EN ROUTE VERS DE NOUVELLES AVENTURES
Les éditeurs de bandes dessinées multiplient les projets multimédias. Transposition sur CD-Rom des univers de Enki Bilal et de Sokal. Blake et Mortimer préparent aussi leur rentrée interactive.

16 Faits divers
MILIA – LE FESTIVAL DU MULTIMEDIA
Les douze CD-Rom primés. Silence, on tourne : de nombreux projets, originaux et ambitieux en cours de réalisation. Les alliances se multiplient : dernière en date, Microsoft et Liris. Les vrais-faux Mac.

Critiques

34 Découverte
L'ETAT DU MONDE,
ou quinze ans d'actualité internationale. François Mitterrand : sa première biographie multimédia. Orsay : la visite virtuelle commence. Atlas 3D ou la mappemonde revue et corrigée. Historique : les Grandes Batailles sous le projecteur.

48 Jeux
WING COMMANDER IV,
une superproduction hollywoodienne. Simon the Sorcerer 2 : aventures magiques. Buried in Time : voyage dans le temps. Ascendency ou la conquête de l'espace.

60 Education
FAITES DE LA MUSIQUE
sans gamme, avec des dessins. Who is Oscar

Action

80 A faire soi-même
UN JACKPOT AVEC EXCEL
Découvrez la face cachée du sérieux tableur de Microsoft.

86 **SONORISER UNE BANDE DESSINEE**
Comment donner la parole à votre BD préférée. Notre exemple à refaire ou imiter : Kid Paddle du *Journal de Spirou*.

94 **UN JEU DE CONSTRUCTION VIRTUEL**
Élaborer le palais de vos rêves avec un logiciel de dessin en 3D.

104 En pratique
PREMIERS PAS SUR INTERNET,
sans modem ni abonnement, en vous reportant à notre serveur sur CD-Rom.

22 ECHECS
Apprendre ou progresser : les jeux qu'il vous faut

Guide

114 Comparatif
LES ORDINATEURS COMMUNICANTS
Dix modèles avec modem et kit de connexion testés par trois utilisateurs.

126 Essais
PRISE DE VUE NUMERIQUE :
la caméra QuickCam et l'appareil photo Casio QV-10610 AN mis à l'épreuve.

104 PREMIERS PAS SUR INTERNET

Suivez notre guide et notre serveur sur CD-Rom pour enfin découvrir Internet

22 Zoom
ECHECS ET ROM
Un tour d'horizon des jeux d'échecs sur ordinateur.

28 Tendances
DES SOURIS ET DES TOMES
Toutes les encyclopédies sur CD-Rom. Les prouesses conjuguées de l'hypertexte et du multimédia. En français et en anglais.

Lake ? l'anglais par le jeu. Réussir sa sixième… et son bac S. Tim Tom et Zoe.

72 Applications
PAINTER 4
Les outils traditionnels de la peinture adaptés à l'ordinateur.
Ulead ou le montage vidéo. CakeWalk Pro Audio 4.0 connaît la musique.
Quatre *sharewares* pour Mac ou PC.

28 ENCYCLOPEDIES

D'Encarta à Larousse, en passant par l'Encyclopædia Universalis : un panorama complet

110 Fiche pratique
LES POLICES DE CARACTERES
Une fiche pratique pour tout savoir des polices de caractères et de leur usage, sur PC comme sur Mac.

112 **CONCOURS PERMANENT**
Les réalisations des trois lauréats du mois.

86 LA PAROLE AUX BD

A faire soi-même : sonoriser une bande dessinée. Exemple : Kid Paddle

Ordinateurs multimédias : T&T 5x86 AMD, Cibox Harmony P90+.
Périphériques : scanner à plat Epson GT-5000, cartes vidéo Trio 64V+.

130 **CHOISIR UN MONITEUR 15 POUCES**
Un format idéal pour le multimédia.

136 INDEX
Tous les produits.

138 JET D'ENCRE
La BD de Kafka.

Recevez SVM Multimédia chez vous.
Offre d'abonnement pages 125 et 135.

Villagina

Sommaire du CD-Rom

Villagina n° 6

Bienvenue à Villagina : plusieurs bâtiments vous y attendent, avec des compléments aux articles du magazine ou des contenus originaux.

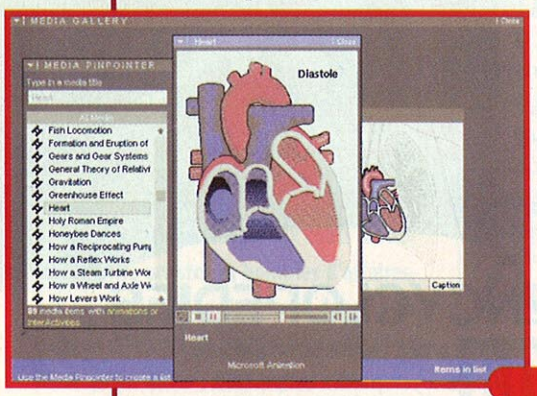
TOUT POUR INTERNET

Lorsque vous êtes sur l'écran d'accueil du CD-Rom, avant d'entrer dans Villagina, vous trouverez un dossier lié à notre article Premiers Pas sur Internet. Il contient :

- **le serveur Web de *SVM Multimédia* en consultation locale, avec toutes les aides et les explications pour découvrir ce qu'est Internet ;**
- **le kit de découverte Internet avec tous les logiciels nécessaires pour établir une connexion sans abonnement ;**
- **les logiciels de navigation Internet pour Mac (MacWeb) et pour PC (WinWeb).**

Bibliothèque

- **Bac Killer :** une démo pour Mac et pour PC du CD-Rom de mathématiques destiné aux Terminales S.



- **Les encyclopédies :** trois démos pour Mac et PC. En français : l'Encyclopædia Universalis et le Dictionnaire Hachette Multimédia. En anglais : Encarta.

Ecole

Salle des travaux dirigés

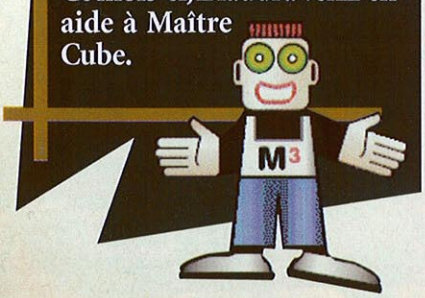
- **Les ordinateurs communicants :** ce qu'il faut savoir avant de choisir, les différents types de modems.

Cours de formation

- **Tout sur les moniteurs 15 pouces :** caractéristiques et principes de ces écrans adaptés au multimédia.

ENIGME

Comme dans chaque numéro, participez à notre jeu d'énigme. Interrogez les habitants de Villagina : ils vous mettront sur la voie… Ce mois-ci, il faudra venir en aide à Maître Cube.



PREMIERS PAS

Vous découvrez Villagina pour la première fois : quelques conseils pour vous y repérer.

Cliquez sur la rue qui vous intéresse : vous vous trouvez aussitôt transporté vers le bâtiment principal. Dès que le curseur change de forme, la zone est interactive : vous pouvez entrer dans une salle, écouter un personnage, afficher une information. Vous pouvez aussi aller directement au bâtiment souhaité en passant par le plan en 2D accessible à partir de la borne d'informations. En cliquant sur son écran, le plan s'affiche, un autre clic sur la destination et vous êtes aussitôt téléporté. Lorsque vous êtes dans l'Atelier, vous avez accès à différents outils menant à des fichiers d'exemples ou des sharewares, liés aux applications réalisées dans la rubrique Action du magazine. Lorsque vous cliquez sur un outil, une boîte de dialogue s'affiche, vous permettant de lancer une application, mais aussi de la copier automatiquement sur votre disque dur. Pour quitter Villagina, reprenez la rue de l'arrivée, ou bien tapez Pomme Q sur Macintosh ou Ctrl Q sur PC.

Pour améliorer l'affichage

Pour bénéficier d'un meilleur affichage, sélectionnez l'option Milliers de couleurs (au lieu des 256 couleurs généralement proposées en standard) dans le Panneau de configuration de votre carte graphique (si vous êtes sur PC) et dans le Tableau de bord (si vous êtes sur Macintosh).

Atelier

Caisse à outils

Les applications à faire soi-même : nos exemples

- **Un jackpot** avec Excel (Mac-PC)
- **Un jeu de construction virtuel :** le palais de Neptune (Mac-PC)

- **Une BD qui parle** (Mac-PC)

Tournevis :

Les outils pour réaliser ces applications :

- **Adobe Dimension :** version limitée du logiciel de dessin en 3D pour Mac
- **True Space :** version limitée du logiciel de dessin 3D pour PC
- **Director :** version limitée de l'outil multimédia pour Mac et PC

Clé à mollette :

– Les *sharewares* présentés dans le magazine :

- Power Movie Effects 1.0.6 (Mac)
- Organicer 1.1 (Mac)
- Vidfun (PC)
- NoteWorthy Composer 1.20

– La shareboîte : vous y trouverez une série de *sharewares* pour Mac et PC, et notamment :

- pour Mac : les utilitaires Greg's Buttons, 3D Buttons, MacGzip, l'antivirus Merryxmas Vaccine, des modules AfterDark, Clipfolio, Align Folders ;
- pour PC : Cards Make (création de cartes de visite), Workshop Alchemy, le tableur VistaCalc, les utilitaires PicaView et TypeFacial

Cinéma

Les bandes-annonces des nouveaux films :

- **Raison et sentiments,** de Ang Lee
- **L'armée des douze singes,** de Terry Gilliam
- **Broken Arrow,** de John Woo

Parc de la Fête

Pavillon Attractions :

- **Imagina :** des extraits des œuvres qui seront présentées à ce festival de l'image de synthèse
- **Buried in Time :** une introduction à ce jeu pour PC

Pavillon Jeux :

Une sélection de jeux d'échecs en *shareware :*

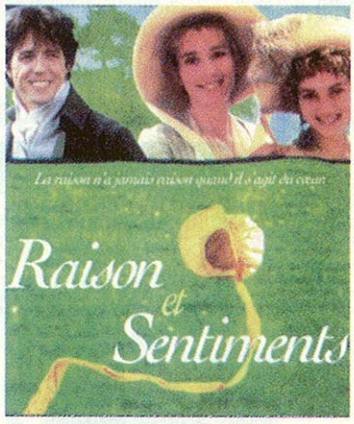
- **GNU Chess** pour Mac
- **Checkermania** pour Mac
- **Chessica** pour PC
- **Chess** pour PC
- **Waxman** pour PC
- **Kchess** pour PC

Et aussi trois autres jeux pour Mac :

- **Diamonds 3D - Triazzle - Awesome Blackjack**

Pavillon Talents

- **Les œuvres des lauréats de notre concours.** Premier prix : Elucubrations (pour PC). Deuxièmes prix :



Collines (Mac), Arpagon (PC)

Pavillon Musique :

- **The Racer :** un jeune musicien à découvrir

Kiosque à journaux

Vous y trouverez un bulletin d'abonnement à *SVM Multimédia*

Mairie

Y sont rassemblées les informations officielles du CD-Rom et les crédits

Colonne d'informations

En cliquant sur son écran, vous accédez au plan du village qui lui-même vous transporte directement sur l'endroit désiré

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

Publié par
Excelsior informatique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris.
Membre de ECP
Téléphone : (1) 46 48 48 48
Télécopieur : (1) 46 48 48 09

Direction
Président-directeur général : Paul Dupuy
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur général adjoint : François Fahys
Directeur délégué Excelsior Informatique : Éric Montagne
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus
Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil
Directeur des études : Roger Goldberger
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy, assisté de Valérie Brunehaut

Rédaction
Directeur de la rédaction : Yann Garret
Rédactrice en chef : Martine Guenzet
Secrétaire général de la rédaction : Ramon Alcaya
Chef de rubrique : Jean-Loup Renault
Rédactrice : Véronique Balizet
Secrétaires de rédaction : Jean-Marie Forget, Laurence Pindat
Première maquettiste : Christine Gourdal
Conception graphique : Isabelle Delongeas
Maquettiste : Cécile Gandini
Photographe-reporter : Jacques Feine
Chef de projet CD-Rom : Jean-Paul Neblon
Concepteur graphiste CD-Rom : Christophe Baur
Télécopieur de la rédaction : (1) 46 48 49 50
Ont collaboré à ce numéro : Bruno Caruette, Claire Charpy, Laurent Clause, Jacques Deconchat, Julien Demoly, François Dupin, Pier Farrugia, Jacques Harbonn, Kafka, Yann Lebecque, Sébastien Lubrano, Dominique Moulinet, Romain Poirot, Florence Serpette, Sam Souibgui
Photographes – Illustrateurs : Jacques Beauchamp, Nasa/Visions/Cosmos
Couverture : Jacques Beauchamp, Nasa/Visions/Cosmos

Laboratoire
Chef de rubrique et responsable des essais : Yvon Dargery
Responsable technique : Christophe Bichot
Rédacteur technique : François Dupin
Tests : Laurent Fiévet, Jean-Michel Joffre, Bruno Gasnier, Stanislas Odinot
Secrétariat : Marie-Josette Petit

Documentation
Chef de service : Nathalie Nigro. **Documentalistes :** Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Pascaline Peré-Vergé. Tél. (1) 46 48 48 31

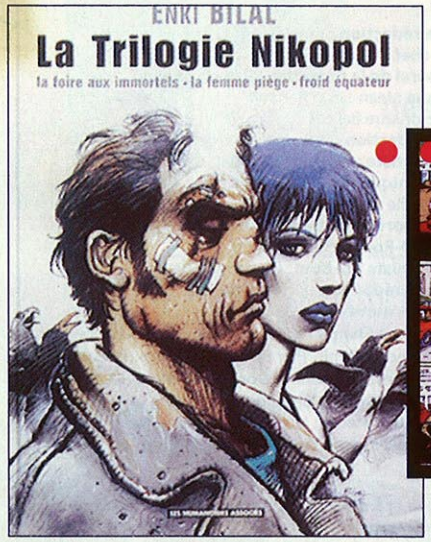
Télématique
Coordination : Michel Brassinne, Sylvie Le Roch, Nathalie Nigro, Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Loïc Lofficia, Dejan Markovic. Tél. (1) 46 48 48 72 – Fax (1) 46 48 48 69

Services commerciaux
Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Tél. (1) 46 48 48 34
Abonnements et marketing direct : Patrick Alexandre Sarradeil
Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté d'Ivan Kloboukoff
Réassorts et modifications (réservé aux dépositaires de presse) : Terminal E 91. Tél. vert : 05 43 42 08
Relations extérieures : Michèle Hilling. Assistante : Blandine Devriendt. Fax (1) 46 48 48 09
Relations clientèle abonnés : Tél. (1) 46 48 47 08, à partir de 9 heures. Par courrier : Service Abonnements, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15
Numéros antérieurs et reliures : Chantal Poirier. Tél. (1) 46 48 47 18

Publicité
Directrice commerciale de publicité : Marie-Christine Seznec
Directeur de publicité : Bertrand Clavières. Tél. (1) 46 48 18 42
Chef de publicité : Alexis Rateau. Tél. (1) 46 48 49 30
Assistante de publicité : Nelly Grenier. Tél. (1) 46 48 47 56
Communication publicitaire interactive : Sophie Machtou-Dalle
Publicité internationale : Philippe Lesaint.
Représentants : Grande-Bretagne : Imm – Tél. (44) 171 493 33 99 – Fax (44) 171 493 44 65. Bénélux : ems – Tél. (32) 2 733 96 98 – Fax (32) 2 732 23 72. Allemagne : L. axe & Ass. – Tél. (49) 611 95 17 60 – Fax (49) 611 95 17 61. Taïwan : Taïwan bright – Tél. (886) 2 755 79 01 – Fax (886) 2 755 79 00. USA & Canada : Global media – Tél. (415) 306 08 80 – Fax (415) 306 08 90

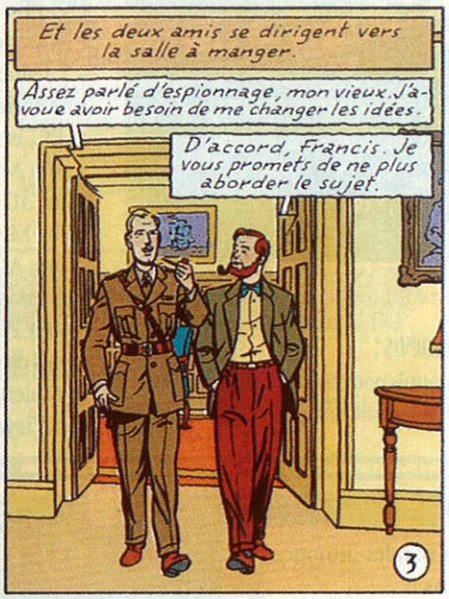
Excelsior Informatique SA. Capital social : 10 000 000 F. Durée 99 ans.
Dépôt légal en cours. ISSN en cours. Commission paritaire : 76 368. Directeur de publication : Paul Dupuy. Imprimerie Seregni. Compogravure : Graphimac.
Encart : Infonie 2p entre les pages 50 et 51 (France métropolitaine et abonnés), Service lecteurs 2 p. entre les pages 138 et 139 (toute diff.).
Abonnement : 11 numéros. France métropolitaine : 342 F. Autres pays : nous consulter. Tél. (1) 46 48 47 08.

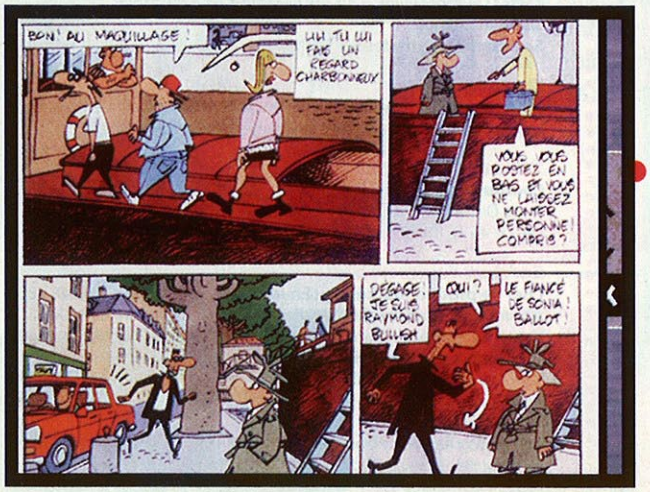
La BD en route vers de

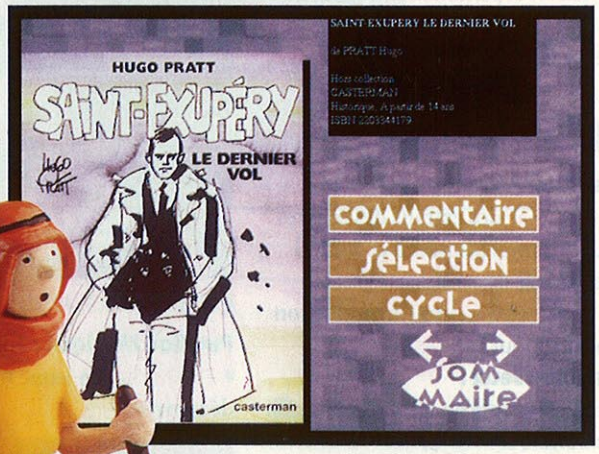


BD-ROM 96 : TOUTES LES BD DE L'ANNEE A L'AFFICHE.

BLAKE ET MORTIMER : EXTRAIT DU PROCHAIN ALBUM.







D.R.

Par Toutatis ! la bande dessinée débarque dans l'édition électronique. Les projets fourmillent dans la tête des éditeurs. Avec une nette prédilection pour les jeux vidéo, mais aussi quelques « planches » interactives. Reste à savoir si cette union entre le monde des bulles et celui des puces sera une réussite.

LA BD FOISONNE D'UNIVERS riches en surprises. Il aurait été étonnant qu'aucune passerelle n'apparaisse entre ce monde et celui de l'édition électronique.

Aujourd'hui, les grandes manœuvres se multiplient entre les « éditeurs papier », les éditeurs multimédias, les auteurs et les détenteurs de droits. Aux Humanoïdes Associés, on annonce sans sourciller dix titres pour le premier semestre de l'année, dans une collection qui portera le nom de Digital Comics. Ces produits, réalisés en coproduction avec Métal Hurlant Productions et le

nouvelles @ventures

BD-ROM 96, SUITE.

Club d'Investissement Média, seront multiplates-formes (CD-Rom Mac et PC, CD photo, CD-I, Sega Saturn, 3 D0, Amiga CD 32). Premiers titres : ceux de la fameuse trilogie Nikopol, d'Enki Bilal. Une histoire qui commence par la rencontre du dieu Horus et d'un homme de retour sur Terre, en 2023.

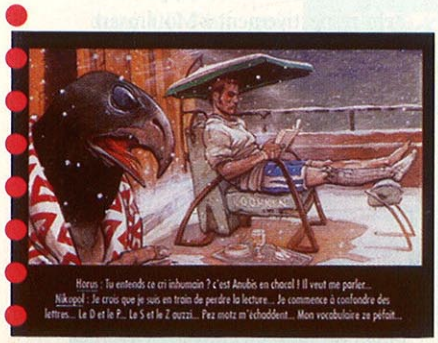
Le CD-Rom fidèle à la planche

Les bandes dessinées sont reprises case par case, et des textes sont substitués aux bulles. L'interactivité étant limitée, ce choix risqué fait reposer tout l'intérêt du produit sur la qualité graphique de l'œuvre. Selon Fabrice Giger, administrateur des Humanoïdes Associés, *« il ne s'agit pas de faire un produit supersophistiqué qui dénature une bande dessinée, mais de mettre en avant les qualités graphiques de certains dessinateurs. La luminosité de l'écran restitue d'ailleurs les images de façon remarquable »*.

Différents chapitres permettent d'accéder à la présentation des personnages (commentée par Enki Bilal), au scénario (raconté dans son intégralité), à une interview inédite de l'auteur, à la présentation sommaire de son prochain album… et au catalogue des Humanoïdes Associés. Les possesseurs de Mac ou de PC pourront aussi découvrir une interview vidéo (QuickTime) de l'auteur et utiliser un économiseur d'écran d'une dizaine d'images. Le tout pour un prix raisonnable (140 francs). Parmi les titres à venir devraient figurer la Passion de Diosamante (Gal et Jorodowsky) et le Quatrième Pouvoir (Juan Gimenez).

Les projets des Humanoïdes Associés ne se limitent pas à la collection Digital Comics. La maison d'édition compte de nombreux albums de science-fiction, qui développent des univers très proches des jeux vidéo. Et ces derniers constituent un moyen efficace de découvrir de nouveaux mondes. Les Humanoïdes Associés en tirent les conséquences en signant un accord de partenariat avec Sony Interactive/Psygnosis pour le développement d'une série de jeux interactifs, inspirés notamment des

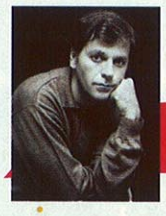
LA TRILOGIE NIKOPOL D'ENKI BILAL BIENTôT SUR CD-ROM : PREMIERES IMAGES.



Horus : Tu entends ce cri inhumain ? c'est Anubis en chacal ! Il veut me parler...
Nikopol : Je crois que je suis en train de perdre la lecture... Je commence à confondre des lettres... Le D et le P... Le S et le Z aussi... Peut-être m'échoddent... Mon vocabulaire se défait...

Choublanc : Race de laquelle émane aujourd'hui tant de puissance physique que son droit de se répandre à travers le monde est indiscutable comme le droit des torrents à se précipiter vers la mer ! Que nos Flèches Noires m'entendent et sachent qu'au delà de l'exploit sportif ce que l'on attend d'elles ce soir c'est l'écrasement symbolique d'une idéologie périmée et inconcevable pour nos esprits neufs.
Vertegoutte : 2081/5...

Questions à Enki Bilal

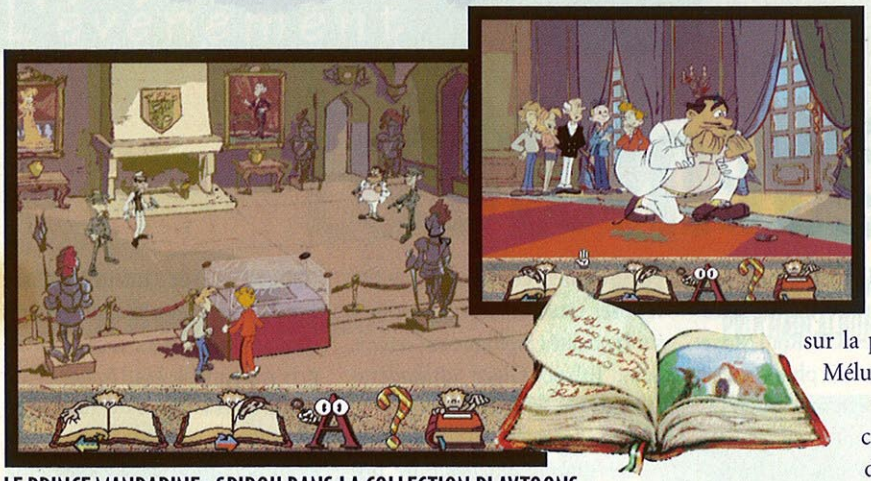


Auteur de la Trilogie Nikopol (les Humanoïdes Associés)

L'ORDINATEUR COMME SECONDE MAIN

• *« Le multimédia apporte aux dessinateurs une nouvelle façon de travailler l'image. Cela offre des perspectives intéressantes. Mais, en ce qui me concerne, je souhaite rester en position d'artisan. Pour moi, le travail de création artistique se fait avant tout à la main.*
Un dessinateur apporte la virtuosité, la liberté de sa main. L'ordinateur ne doit intervenir qu'en "seconde main". Pour l'adaptation de la Trilogie Nikopol, nous ne sommes pas allés au-devant de la demande : nous n'en avons pas fait un jeu vidéo. Il faut dire que je n'aime pas beaucoup ce type de jeux. Ce que j'aime, c'est la narration : raconter une histoire en m'exprimant librement. Ça, je souhaite continuer à le faire, y compris sur un support multimédia. Ecrire directement pour un tel support me semble possible, mais je pense qu'il faut alors utiliser une écriture spécifique.
En tout cas, après la Trilogie Nikopol, j'avais envie de modifier mon approche de la BD, et, aujourd'hui, je me rends compte que je suis en train de m'éloigner de la façon traditionnelle de la concevoir. Pour mon prochain album, je "pense" moins en planche. J'ai envie de me consacrer vraiment à chaque image. Je conçois l'histoire réellement case par case. Entre ces cases, il y a une sorte de montage qui s'effectue. Je suis en train de découvrir une nouvelle démarche. L'adaptation de la Trilogie Nikopol n'y est sans doute pas pour rien. »*

* dont le titre sera *le Sommeil du monstre*, NDLR.



LE PRINCE MANDARINE : SPIROU DANS LA COLLECTION PLAYTOONS.

univers créés par le scénariste Alexandro Jorodowsky. Cette fois, les premières séries visées sont la Caste des Méta-Barons ainsi que Avant l'Incal. On les attend d'ici à la fin de l'année 1997.

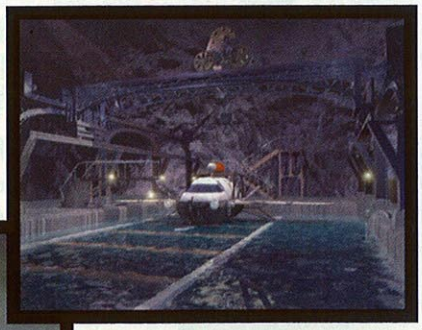
Papyrus interactif

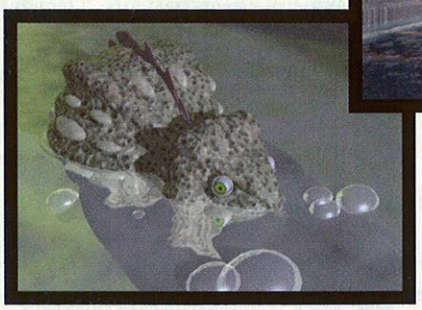
Les éditions Dupuis montent également au créneau. Issus d'un catalogue grand public, les premiers projets ont une orientation ludo-éducative. Il s'agit de deux collections de CD-Rom librement inspirées des BD.

Tout d'abord, CD-Comics, qui s'adressera aux enfants âgés de 6 à 10 ans. Ces jeux d'éveil seront disponibles en trois langues (anglais, allemand et français), et le premier titre sortira au printemps. L'action se déroule dans un vaisseau des Galaxiens, personnages de la série Scrameustache. Le joueur est invité à visiter toutes les pièces du vaisseau, de la cuisine au poste de pilotage. L'exploration lui fera découvrir des animations-gags, des dessins animés réalisés à partir des bandes dessinées et vingt jeux avec deux niveaux de difficulté. Les Galaxiens seront suivis par un titre sur la petite sorcière Mélusine.

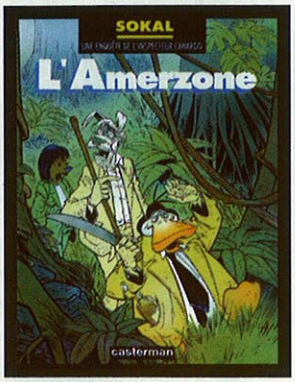
Une seconde collection, dont le nom n'est pas encore arrêté, proposera aux enfants de 8-14 ans des jeux d'aventures. A paraître dans le courant de l'année 1997, un premier titre plongera les joueurs dans le monde du jeune Egyptien Papyrus, au temps de Ramsès II. Le principe du jeu : résoudre une énigme en interrogeant une base de données riche en informations sur la civilisation égyptienne. Les Musées royaux d'art et d'histoire (Belgique) fourniront des photos de leurs collections.

Un autre titre, qui reprend le même principe, mais fondé sur l'univers de Spirou, sera créé en coproduction avec Infogrames. Cette fois, l'action se déroulera à notre époque, dans de grands sites qui font rêver : Tâj Mahal, la grande pyramide…





SOKAL FAIT SON ENTREE DANS LE MULTIMEDIA AVEC LA 3D.



La foire aux Tintin

L'inconvénient, pour les grands éditeurs, c'est qu'ils ne détiennent pas les droits dérivés sur toutes les œuvres qu'ils publient. Du reste, ce sont souvent les séries les plus populaires qui leur échappent, celles qui se sont taillé la part du lion dans le cœur du public.

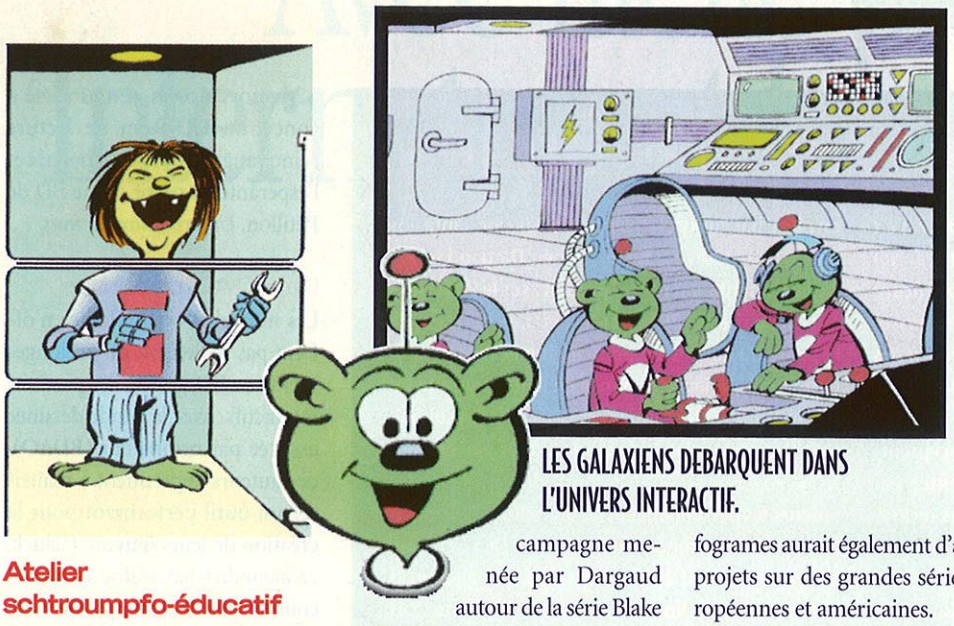
Ainsi, Casterman édite Tintin et le Lombard publie les Schtroumpfs, mais les droits dérivés appartiennent respectivement à Moulinsart S.A. et à l'IMPS (ayants droit de Peyo). *Rogntudju !* Ce sont donc auprès de ces organismes que les candidats se bousculent pour convaincre les détenteurs des droits qu'ils sauront faire le plus beau des CD-Rom. Astérix, Tintin, Spirou, les Schtroumpfs ont commencé à vivre leurs aventures dans les jeux vidéo ou les CD-Rom ludo-éducatifs d'Infogrames, de Coktel et d'Eurotalk. Mais ce n'est qu'un début. Chez Lucky Licensing (Lucky Luke, 50 ans à la fin de l'année) et aux Editions Albert René (Astérix, locomotive de la BD européenne avec 270 millions d'albums vendus dans le monde), on affirme que les propositions affluent.

Questions à Sokal

Auteur de la série Canardo (Casterman)

LA MAGIE DE LA 3D

• *« Beaucoup de dessinateurs pensent qu'il suffit d'apporter ses dessins, d'ajouter deux ou trois boutons, et hop, ça fait un CD-Rom. C'est une grosse erreur : le langage de la BD, c'est l'encre, le papier, le noir et blanc ou les couleurs. Tandis que le langage privilégié de l'ordinateur, c'est la 3D. On ne doit pas débarquer avec nos vieilles ficelles en pensant qu'on va conquérir le monde ! Il faut jouer le jeu. Avec la 3D, un dessinateur voit les décors qu'il a créés tant bien que mal sur papier prendre soudain une nouvelle crédibilité. Je trouve ça assez merveilleux. Dans une BD, je mets l'accent sur les personnages et leur psychologie. Tandis que dans un CD-Rom, il me semble qu'il faut privilégier l'univers dans lequel vivent les personnages. Et éviter de tomber dans le piège du scénario assez consternant de type "la terre est envahie d'Aliens, il faut tous les flinguer". »*



LES GALAXIENS DEBARQUENT DANS L'UNIVERS INTERACTIF.

Atelier schtroumpfo-éducatif

A ce petit jeu de la foire aux Tintin, c'est Infogrames qui semble se tailler la plus grosse part du gâteau. L'entreprise, qui revendique une solide culture BD, a gagné la confiance de plusieurs détenteurs de droits. Elle a déjà édité des jeux sur console, CD-Rom et CD-I (Astérix et le défi de César, le Téléportaschtroumpf), et prépare également une nouvelle collection pour les 4-8 ans, l'atelier d'éveil multimédia, dont les premiers titres porteront sur les Schtroumpfs. La société espère sortir une version CD-Rom du jeu vidéo Tintin au Tibet (disponible sur console).

Elle prépare aussi deux CD-Rom qui accompagneront la campagne menée par Dargaud autour de la série Blake et Mortimer. Un CD-Rom Making-of devrait sortir en même temps que l'affaire Francis Blake, le nouvel album attendu pour novembre 96 sous le label Edition Blake et Mortimer (filiale de Dargaud). On y trouvera un chapitre sur Edgar P. Jacobs, le créateur de la célèbre série, mais aussi des croquis et des interviews qui permettront de comprendre comment le scénariste Jean Van Hamme et le dessinateur Ted Benoît ont réalisé ce nouvel album. Dans la foulée, un jeu d'aventures se déroulant dans l'univers de Blake et Mortimer sera développé. *Heavens!* Infogrames aurait également d'autres projets sur des grandes séries européennes et américaines.

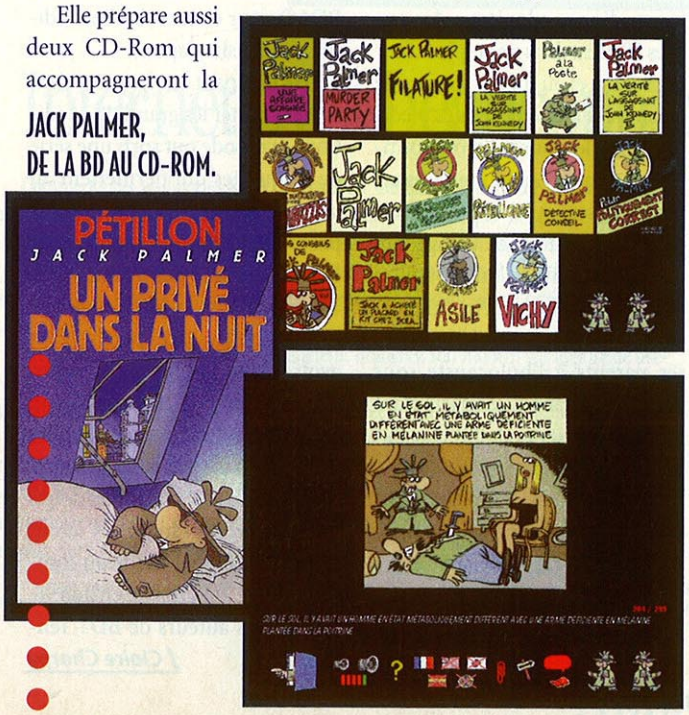
Mais il n'y a pas que des jeux créés à partir d'une bande dessinée. L'inverse existe aussi. Vents d'Ouest a déjà édité trois albums qui plongent le lecteur dans l'univers de Prisoner of Ice, et un album sur le thème d'Alone in the Dark (sans compter des albums consacrés à la création de ces jeux). Expérience que l'éditeur souhaite renouveler. Mais les BD ont été jugées trop proches du jeu.

Pour le prochain couple BD-jeu vidéo, une évolution est donc amorcée : la bande dessinée reprendra bien l'aspect ludique, mais le scénario sera différent et plus étoffé. Il s'agira de Golden Tiger, une histoire délirante de crime et de vol dans un cirque. La bande dessinée devrait sortir au mois d'avril ou de mai 1996, et les auteurs continueront en principe à travailler avec Infogrames pour le projet suivant, nommé Tower. Ajoutons qu'Infogrames devait prendre une participation minoritaire dans Vent D'ouest. De quoi resserrer les liens.

D'autres sociétés s'intéressent aux héros qui ont fait le succès des « éditions papier ». Microfolie's Editions travaille sur un scénario de jeu d'aventures issu de l'univers très science-fiction de Valérian, série de Mézières et Christin. Une série qui compte seize albums, ça vous campe un monde riche en personnages ! Et l'univers de Valérian, agent spatio-temporel, est particulièrement fourni en bestioles bizarres et autres extraterrestres propices à un jeu mouvementé. Une mine pour un éditeur multimédia.

En revanche, malgré deux titres assez réussis sur Spirou (Micmac à Champignac et le prince Mandarine, collection Playtoons), Coktel n'a pas d'autres titres liés à la BD prévus pour l'instant.

JACK PALMER, DE LA BD AU CD-ROM.



De la bande dessinée au jeu d'aventures

De quelle marge de manœuvre dispose un éditeur multimédia pour adapter une bande dessinée ? *« Tout dépend du désir des ayants droit »*, explique Xavier Cucuel, directeur d'unité de programme chez Infogrames. *« Pour Tintin, nous avons travaillé les principes de jeu à partir de la trame d'un album* (Tintin au Tibet). *Dans d'autre cas, c'est l'univers du héros qui est privilégié. Ainsi, dans le jeu Astérix et Obélix (jeu sur console et bientôt disponible sur CD-Rom), le joueur rencontre les éléments de plusieurs aventures des Gaulois. De toute façon, l'œuvre est scénarisée différemment : dans une BD, l'histoire prime. Dans un jeu, la jouabilité prime. Mais il faut aussi prendre garde que les produits ne fonctionnent séparement. Quelqu'un qui n'a jamais lu* Astérix *doit pouvoir comprendre et apprécier le jeu. Dans tout les cas, on respecte le plus possible l'esprit de l'œuvre : codes couleurs, éléments de décors, capacité des personnages etc. Vous ne verrez jamais Tintin faire un saut périlleux avec double vrille. Ça, c'est clair. »*

Internet fait des bulles

« Internet constitue un moyen efficace pour faire passer les frontières à des BD qui jusque-là avaient quelques difficultés à traverser l'Atlantique. » Remarque judicieuse des concepteurs du contrat Bob Steel, BD interactive présentée par The (virtual) baguette [1]. Aux éditions Dupuis, on a remarqué que le site constitué autour de la BD Sarajevo Tangon de Hermann [2], est loin d'être uniquement consulté par les Belges et les Français... Alors la maison d'édition pense à l'élaboration d'un site-vitrine, de même que bon nombre d'éditeurs. Internet offre en effet la possibilité de présenter un catalogue régulièrement réactualisé, et permet de mettre en valeur un personnage ou une série.

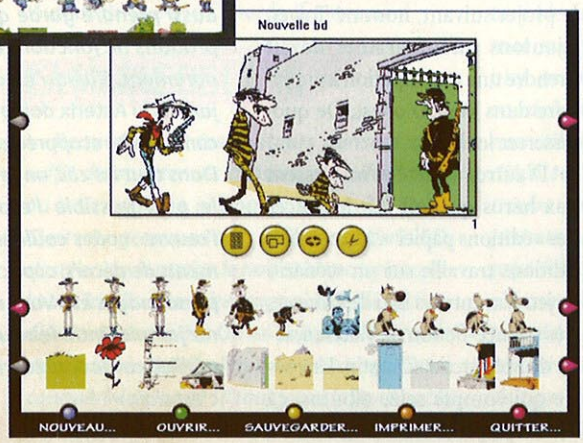
Moulinsart SA réfléchit à un site Internet officiel pour Tintin. Précisons que les accros du petit reporter n'ont pas attendu pour multiplier les sites officieux. De la même façon, un site sur Lucky Luke devrait être mis en place par Lucky Licensing pour les cinquante ans du cow-boy, fêtés à la fin de l'année. Dargaud songe à une présentation de ses produits sur le Web, mais aussi à un site sur Blake et Mortimer, à l'occasion de la sortie du nouvel album. Schuiten et Peeters tentent une expérience originale en lançant un site Internet sur les Cités Obscures [3]. Les auteurs souhaitent faire entrer les lecteurs dans leur univers. But recherché : une nouvelle forme de dialogue entre les auteurs, les personnages et la communauté virtuelle. Des auteurs comme Savard (auteur de *Dick Hérisson*) lancent également des sites sur les personnages qu'ils ont créés. Le BD-Rom ouvre lui aussi son site [4]. Et même les organismes les plus officiels montent au créneau. Le Centre national de la bande dessinée a inauguré son serveur lors du dernier Festival international de la BD d'Angoulême [5].

(1) http://www.club-internet.fr/baguette
(2) http://www.best.be./Sarajevo/
(3) demander l'adresse au : 100705.2271@compuserve.com.
(4) http://www.Vtech.fr/bdrom
(5) http://www/cnbdi/fr.

Une approche nouvelle

Certains environnements plus imprévus que ceux des grandes séries peuvent trouver un prolongement dans le CD-Rom. C'est ainsi que Casterman projette d'éditer un jeu d'aventures fondé sur l'univers de Canardo, un privé à l'humour désabusé, imaginé par Sokal. Le jeu porte sur l'Amerzone. On y retrouve la jungle, les volcans et les oiseaux blancs qui planent. Mais Canardo n'apparaît pas. Selon Pierre Rummens, directeur du département multimédia de Casterman, ce choix découle du changement de support. *« Sur un écran,* souligne-t-il, *on perd la notion de planche. Ce qui fait la structure d'une page disparaît. D'où la nécessité de réinventer une approche différente. »* Ici, le joueur sera invité à effectuer tout un périple sur les traces d'un explorateur des années 30. Il est dans une espèce d'engin volant, et au fur et à mesure de l'histoire il faut enlever des pièces du véhicule pour pouvoir continuer à avancer. Les éditions Casterman diffusent aussi The Complete Maus, un CD-Rom de Voyager qui reprend l'univers du poignant roman graphique d'Art Spiegelman. L'auteur raconte la survie de ses parents à l'holocauste sous forme de parabole, les nazis étant représentés par des chats, et les juifs par des souris.

COMIC BOOK ARTIST OU L'ART DE CREER DES BD.



V Multimédia Empreinte Digitale, qui coédite chaque année le BD-Rom répertoriant (entre autres) les publications BD de l'année, envisage de concevoir d'autres titres avec des auteurs de BD. Quant à Memory Access, cette société a conçu un CD-Rom de lecture (cinq langues dont le japonais et l'espéranto) à partir d'une BD de Pétillon, *Un privé dans la nuit.*

La BDAO débarque

Les nouvelles technologies n'offrent pas seulement un prolongement aux BD, grâce à des produits interactifs. Avec la bande dessinée assistée par ordinateur (BDAO), des auteurs apprennent à maîtriser un outil performant pour la création de leurs œuvres. Geluck, créateur du Chat, réalise sa mise en couleurs sur Photoshop. Chez Glénat, les auteurs de Nomad utilisent l'ordinateur pour la mise en couleurs de cette BD efficace, inspirée des mangas japonais.

Shekawati, autre « manga européen », est publié dans la revue *Gotham* et présenté par les Editions Vents d'Ouest comme la première série française assistée par ordinateur. Gabrion (dessin et scénario) et Antigny (scénario et adaptation) la conçoivent ensemble, utilisant la BDAO pour des effets de lumière, de flou, de vent, de reflet, ou pour dupliquer des personnages stockés dans une base de données. Citons aussi Fred Beltran, qui utilise la BDAO pour concevoir Nina (édition Kodansha, Japon).

Pas étonnant que les petits aient envie d'imiter les grands ! Les éditions Averbode ont sorti une série de disquettes qui permettent au créateur en herbe de fabriquer sa propre BD à partir des univers de Lucky Luke, des Schtroumpfs, de Yakari, de Tom et Jerry et de Cédric (cinq titres). Les parents vont avoir du mal à se retenir d'essayer. On imagine un scénario de son cru. On place personnages, bulles et objets dans les cases, et hop, on imprime. C'est la BD, les doigts dans le nez. Les cinq titres seront réunis sur un seul CD-Rom compatible Mac et PC prévu en juin 96. Alors, tous auteurs de BD ? Tentant, non ?

/ Claire Charpy

Avec facile plus Internet c'est beaucoup Macintosh

Internet c'est beaucoup plus facile avec Macintosh

Comme toutes les bonnes idées, Internet est très simple : faire communiquer votre ordinateur avec d'autres ordinateurs à travers le réseau téléphonique. Et accéder aux textes et aux images du monde entier, échanger vos idées sur les autoroutes de l'information ...

Mais pour se connecter à Internet et en tirer le meilleur profit, tous les ordinateurs ne sont pas égaux. Essayez par exemple de configurer un modem sur un ordinateur courant ... bonne chance !

Avec Macintosh Performa, tout est différent. Branchez son modem sur la prise de téléphone, double-cliquez sur l'icône de connexion, et vous êtes prêt pour "surfer sur le net". Tout ce que vous allez découvrir peut être stocké, manipulé et imprimé avec une simplicité inégalée.

En plus, avec Macintosh Performa, une offre Apple/ImagiNet* vous est offerte pour vous connecter à Internet. Et si votre Macintosh n'est pas encore équipé d'un modem, Apple vous en propose un, toujours avec l'offre ImagiNet, pour 890 F TTC**. Et Internet devient simple comme Macintosh. A découvrir d'urgence chez votre revendeur Apple. Pour en savoir plus, 3615 Apple (1,29 F/mm) ou 16 (1) 69 29 29 29.

* Offre Apple/ImagiNet. Valable pour tout achat de Macintosh Performa ou de modem, du 28 février au 30 avril 1996. Elle comprend un kit de connexion à Internet gratuit, une mise en service et un mois d'abonnement gratuits.

Pour en bénéficier, renvoyez avant le 30 juin 1996 :
- le coupon original "Offre Apple/ImagiNet" que vous trouverez dans votre Macintosh,
- ce bulletin détachable dûment rempli, accompagné de votre facture d'achat de Macintosh Performa ou de modem à l'adresse suivante : ImagiNet S.A, 1 rue de la Fontaine au Roi, 75011 PARIS

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
CP : ..... Ville : ..... Tél : .....
E-Mail : ..... @imaginet.fr

Choisissez votre E-Mail (adresse électronique). Par exemple : choisissez votre nom (Dupont), votre E-Mail deviendra dupont@imaginet.fr

Le kit complet de connexion à Internet avec votre mot de passe vous sera renvoyé par ImagiNet par retour de courrier***.

Service lecteurs n° 13

CLM/BBDO

SVM M 03/96

***Prix public indicatif, frais d'installation non compris. Carte modem "Apple vocal" 14400 Bps, à adapter sur Macintosh séries 630, 5000 et 6000. Disponible chez les revendeurs Apple participant à l'opération dans la limite des stocks disponibles.*
*Apple rappelle que tous ses revendeurs sont indépendants et restent totalement libres de leur politique tarifaire et notamment des prix de vente qu'ils pratiquent. ***Vous disposez auprès d'ImagiNet d'un droit d'accès et de rectification sur les informations recueillies par le présent questionnaire, conformément à la loi du 6 janvier 1978. Apple, le logo Apple, Macintosh, Performa sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc.*

Apple

JUSQU'AU 31. 03.1996

Tout le multimédia sous le même toit.

FOURNIE AVEC RECHARGE COULEUR

NOUVEAUX MODELES

1790F

CANON

IMPRIMANTE BJC 210

Imprimante à jet d'encre couleur et monochrome - Résolution 360 x 360 DPI en couleur - Vitesse d'impression 3,5 ppm- 5 polices de caractères-
GARANTIE 3 ANS

2390F

CANON

IMPRIMANTE BJC 4100

Imprimante à jet d'encre couleur et monochrome - Résolution 720 x 360 DPI en couleur - Vitesse d'impression 4,5 ppm - 6 polices de caractères en standard - Fournie avec recharge couleur
GARANTIE 3 ANS

990F

MITSUMI

CD ROM FX 600

Lecteur CD ROM sextuple vitesse - Taux de transfert 900 Ko/S - Compatible CD photo/audio - Connection IDE
GARANTIE 1 AN

MICROTEK

1990F

SCANNER E2

Scanner couleur à plat - 1200 DPI - 16,7 millions de couleurs - Trois passages - Interface SCSI - Fourni avec logiciels IMAGE IN et SCANWIZARD -
GARANTIE 1 AN SUR SITE

2250F

CREATIVE LABS

KIT MULTIMEDIA DISCOVERY 6X

Pack multimedia CD ROM sextuple vitesse - Carte son SOUND BLASTER 16 bits - Fourni avec haut-parleurs amplifiés - Logiciels fournis : COUPE DU MONDE DE FOOTBALL - ALONE IN THE DARK 1et 2 - THEME PARK - CLARIS WORKS 1.0
GARANTIE 1 AN

Tout en un: modem 28.800, fax, téléphone, Internet, Minitel et son Wavetable!

2750F

MIRO

MODEM FAX CONNECT 34

Modem fax - Répondeur vocal - Connexion INTERNET - 28800 BDS - Téléphone mains libres - Carte son intégrée WAVE TABLE - Fourni avec 17 logiciels, dont minitel, chaméléon, compuserve, tableur et traitement de texte
GARANTIE 1 AN

349F

CONQUEROR

CD ROM

Chevalier en 1086, vous partirez à la conquête du Royaume d'Angleterre.

349F

SIM ISLE

CD ROM

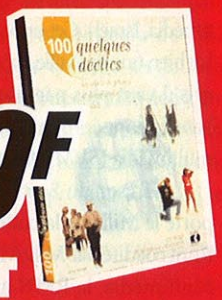
La série SIM se met au vert !

399F

L' ENIGME DE MAÎTRE LU

CD ROM

Sur les traces de l'aventurier le plus fou du 20ème siècle !



229F

100 ET QUELQUES DÉCLICS

CD ROM

Un siècle de photos anonymes et d'appareils...Kodak

349F

LES GUIGNOLS DE L'INFO

CD ROM

A vous de prendre la place de P.P.D.A ... à flatter les puissants et écraser les faibles avec l'humour des Guignols

L'UNITE

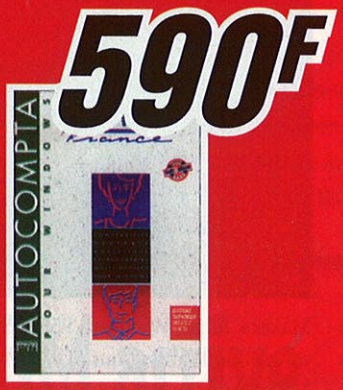
399F

FRANÇAIS & MATHS AVEC OSCAR

CD ROM

Comprendre et Réussir. Pour soutenir à la maison la scolarité de vos enfants.
Autre version : FRANÇAIS & MATHS AVEC JONATHAN (selon niveau scolaire).

13 MARSEILLE - LA VALENTINE
• TEL : 91.18.21.41
13 MARSEILLE - VITROLLES
• TEL : 42.75.20.20
31 TOULOUSE - PORTET/GARONNE
• TEL : 62.11.71.21
37 TOURS - ST. PIERRE DES CORPS
• TEL : 47.32.33.00
45 ORLEANS - SARAN NORD
• TEL : 38.73.62.62
54 NANCY - VANDŒUVRE
• TEL : 83.15.13.13
59 LILLE - LOMME
• TEL : 20.08.08.30
67 STRASBOURG - VENDENHEIM
• TEL : 88.33.91.19
68 MULHOUSE - WITTENHEIM
• TEL : 89.50.35.30
77 VILLIERS - C. C^IAL ENTREE N° 1
• TEL : (1)64.87.64.64
83 TOULON - GRAND VAR
• TEL : 94.08.62.62



590F

AUTOCOMPTA

Comptabilité Générale Analytique et Budgétaire - Multi Devise pour Windows

MISE A JOUR

1750F

COREL DRAW 6

CD ROM

Conception d'illustrations, de graphiques, de rendu 3d, de retouches photos, de création de bitmaps, de présentations commerciales et multi-média...Le tout dans 1 seul logiciel

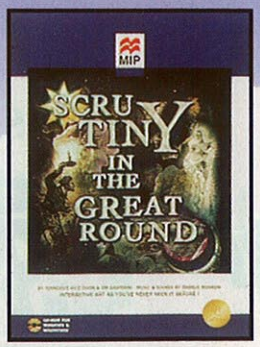
GIE MEDIA CONCORDE SIRET 349 618728 00027 Photos non contractuelles - **NE PAS JETER SUR LA VOIE PUBLIQUE.** Prix emportés. Si malgré nos stocks, un article venait à manquer pendant la période de promotion, nous nous engageons à vous le procurer (ou article similaire) au prix indiqué par sa publicité dans les meilleurs délais. 8 jours pour changer d'avis, sous réserve de rapporter le produit dans son emballage d'origine avec son ticket de caisse.

IMAGE • MUSIQUE • ELECTROMENAGER • MICRO

HyperMedia

SPECIALISTE DE TOUS VOS DESIRS

Service lecteurs n° 7



Milia 96

Le multimédia fait son festival

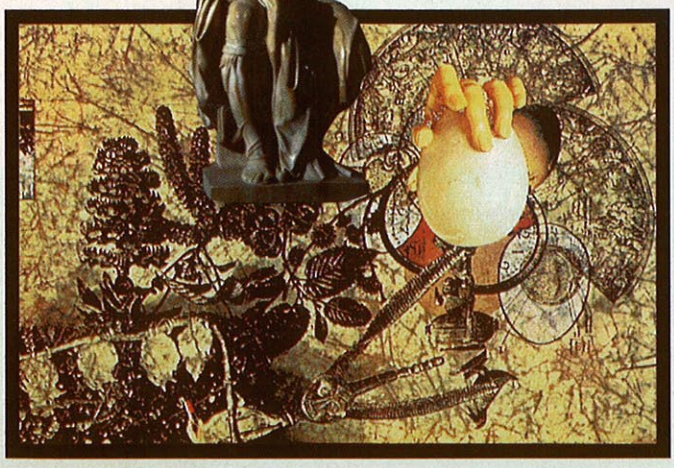
Lieu de rencontres des professionnels du monde entier, carrefour de négociations et d'accords de distribution, centre de réflexion sur l'impact de la technologie, le Milia est aussi l'occasion de récompenser les meilleures productions multimédias de l'année. Le cinéma a ses palmes d'or, les CD-Rom leurs Milia d'Or.

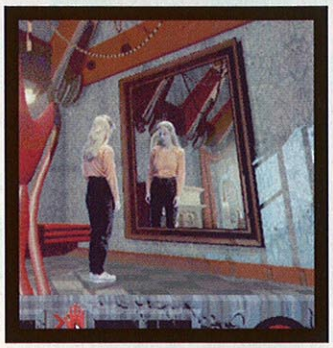
Ils étaient au départ 400. Départagés par 25 professionnels, trente ont été retenus, répartis dans 7 catégories, plus un vivier voué aux mentions spéciales. A l'arrivée, ce sont 12 CD-Rom qui ont été couronnés. Voici le palmarès 1996.

Le Grand prix a été attribué à Scrutiny in the Great Round (Etats-Unis). Surprise. Un bébé tournoyant au centre des constellations de l'univers, des icônes figurant la Lune (la féminité) et le Soleil (le masculin), une interface qui permet à l'utilisateur de jouer à créer, des images qui se reproduisent à l'infini en promenant la souris : c'est vraiment un titre étrange et merveilleux qui a reçu cette année la distinction suprême. *« Il faut le considérer comme un rêve interactif »*, déclare son auteur, Tennessee Rice Dixon, qui a réalisé ce CD-Rom avec le designer Jim Gasperini et le compositeur Charlie Morrow. A l'origine de cet ouvrage, où la musique – hypnotique – le dispute à la poésie, un livre d'art de même titre (fondé sur la technique du collage) que l'artiste new-yorkais avait publié auparavant sur un thème qui lui est cher : le cycle de la vie. Publié aux Etats-Unis par Calliope Media et au Royaume-Uni par Macmillan Interactive Publishing, ce CD-Rom sera disponible en France en avril.

Le prix spécial du Jury a, quant à lui, été attribué à un CD-Rom allemand, Route 66 – Strasse der Sehnsucht (Ullstein Soft media, Digital World Publishing), qui fait revivre, avec 30 minutes de vidéo et 500 images, le mythe américain de l'autoroute de l'espoir. Avant celui de l'autoroute de l'information…

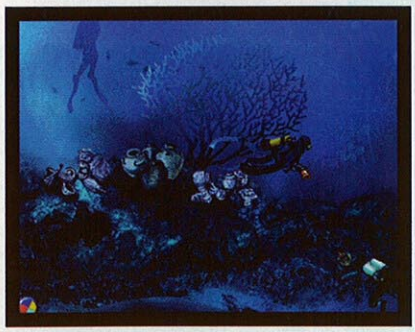
Côté jeu, Phantasmagoria a gagné la partie. Ce film interactif à suspense, signé Roberta Williams





et édité par Sierra s'est imposé par sa nouveauté tant au niveau de l'intrigue que de la réalisation (*SVM Multimédia* n° 1).

Microsoft a également reçu un Milia d'or, non pas pour « Money Maker » (alias Windows 95, hors compétition), mais pour 3D Movie Maker (ou Mon atelier de cinéma en 3D, voir *SVM Multimédia* n° 3) dans la catégorie ludo-éducatif. Un titre inventif qui donne aux enfants des outils de création très originaux.



C'est un ouvrage pour enfants de l'Anglais Dorling Kindersley qui a obtenu la première place dans la catégorie Education : Eyewitness Encyclopedia of Nature, un CD-Rom largement illustré et commenté pour les petits.

Le Milia d'Or des ouvrages de référence s'est porté sur le seul titre sportif nominé : Olympic Gold (SEA Multimédia, Israël). Cet or olympique valait bien une médaille, même si à notre avis il vaut plus par la qualité de sa base de données que par sa réalisation multimédia (*SVM Multimédia* n° 5).

Le Trésor du San Diego a remporté le Milia de la culture : ce CD-Rom coédité par MilleMédias, Carré Multimédia, la RMN avec le Club d'investissement média a mis du temps à voir le jour, mais il a prouvé qu'on pouvait traiter de manière fort originale et passionnante des sujets sérieux (*SVM Multimédia* n° 2).

Catégorie Musique ou Art : c'est l'art qui a primé. Battant les Rolling Stones, Michel-Ange, sculptures et peintures l'a emporté. Pour la deuxième année consécutive, après le Milia d'Or 95 couronnant Le Louvre, l'alliance Montparnasse Multimédia et Index+ a encore démontré son talent. Talent aussi d'un auteur, Olivier Nolin, qui s'est complètement investi dans cet hommage à son maître sculpteur écrit comme un roman (*SVM Multimédia* n° 1 et 3)

Le Milia d'Or Loisirs et Vie pratique a, quant à lui, été attribué à Unzip, CD-Rom plus délirant que pratique du magazine britannique *IPC Magazine*.

Des mentions spéciales ont enfin récompensé un CD-Rom japonais, The Digital Encyclopedia of Kabuki (Ascii Corp.), proposant une découverte de cet art traditionnel, un CD-Rom espagnol consacré à l'architecture et à Mateo (Produciones Newmedia) et un titre professionnel, aussi d'origine espagnole, consacré à l'orthodontie, avec des vues en 3D.

Rubrique réalisée par Martine Guenzet, avec Véronique Balizet, Romain Poirot et Jean-Loup Renault.

L'alliance de Microsoft et Liris Interactive

La firme de Seattle dirigée par Bill Gates et la jeune filiale spécialisée dans le multimédia de CEP Comunication-Groupe de la Cité (éditrice du Larousse multimédia encyclopédique, voir notre dossier) ont scellé leur alliance sous la forme d'une *joint venture*, le premier dans lequel s'engage Microsoft. Le fruit de ces épousailles est attendu en octobre prochain : un titre de référence « spécifique au marché français » (comprenez francophone) et utilisant les bases éditoriales Larousse. Une formulation bien sibylline pour annoncer le probable Bookshelf français. La société française présidée par Christian Brégou n'en est pas à son premier coup d'essai : la *joint venture* qu'elle a conclu avec Compton (l'éditeur américain de l'encyclopédie du même nom) va aboutir à l'édition du CD-Rom Zak, une bibliothèque de référence ludo-éducative destinée aux enfants. Dès mars prochain aux Etats-Unis, au second semestre en France.

La France selon France Télévision

La cellule multimédia (à l'origine de l'Encyclopédie du cinéma français) de France Télévision prend de l'ampleur. Plusieurs projets sont menés en parallèle : une adaptation du célèbre jeu Des chiffres et des lettres sur CD-Rom (sortie en fin d'année), une version multimédia des documentaires Des trains pas comme les autres, un CD-Rom musical encore en quête de son sujet définitif (musique classique ou toutes musiques).

Enfin, France Télévision poursuit sa recherche de partenariats avec des organismes régionaux, mais aussi des journalistes étrangers pour élaborer un ambitieux CD-Rom sur la France, qui à partir de vidéos plein écran et de séquences QuickTime VR, livrera des informations sur tous les aspects, sérieux et plus anecdotiques de notre pays : actualité, tourisme, culture politique, transports... Ce CD-Rom sera prolongé par un service Internet pour la mise à jour des informations et la connexion à des serveurs locaux d'informations pratiques.

Des vrais-faux Mac

Après s'être longtemps refusé à céder les licences, Apple avait décidé à la mi-94 de permettre à d'autres constructeurs de fabriquer des Macintosh. Les premiers clones fabriqués par la société Power Computing arrivent aujourd'hui en France. Le distributeur exclusif, TCI, les propose déjà au circuit des revendeurs habituels de Macintosh. Ce ne sont pour l'instant que des modèles assez haut de gamme (égal ou supérieur au 7500) destinés aux professionnels, surtout les infographistes. Ce sont de vrais compatibles Mac, pour le matériel comme pour les logiciels. Mais comme on a un peu rogné sur les composants, leur puissance est inférieure d'au moins 15 % par rapport aux modèles originaux. Ils sont aussi environ 20 % moins chers. On attend maintenant des modèles semblables aux Performa, plus destinés au grand public. Ils sont annoncés pour septembre.

APPLE SIGNE AVEC DISNEY

Accord entre Apple et Disney Interactive : l'éditeur va publier une collection multilingue de CD-Rom pour Macintosh. Premiers héros de la collection : Le Roi Lion et Aladin, deux personnages déjà couronnés de succès sur consoles et PC.

IBM arrive

Jusqu'ici, c'est en catimini que le sérieux IBM développait jeux et CD-Rom éducatifs. Quest for Fame, qui permet aux rockers de se mesurer avec les musiciens d'Aerosmith, affichait certes le prestigieux logo, mais était davantage promu par son distributeur BMG que par son géniteur (voir *SVM Multimédia* n° 4). Trêve de modestie. IBM revendique désormais haut et fort ses ambitieuses intentions sur le marché du multimédia grand public. IBM Multimédia Studio a déjà dix titres à son actif, ils seront quarante à la fin de l'année, dont une vingtaine devrait avoir une carrière européenne.

Big Blue a entamé la traduction de certains de ces CD-Rom pour le marché français, et notamment des titres

pour enfants (sortie au printemps) : Kid Riffs, Initiation à la musique et les Aventures de Muzzy, personnage héros de la *BBC*. Côté jeux, IBM propose Power : the Game, qui peut se jouer sur Internet. Avant la fin de l'année, la compagnie devrait aussi produire des CD-Rom culturels, sérieux mais avec « *un zeste d'Hollywood* », selon Ivor Dracs, patron pour l'Europe du Studio. On ne plaisante pas chez IBM avec *l'entertainment !*

Silence on

Histoire de l'art

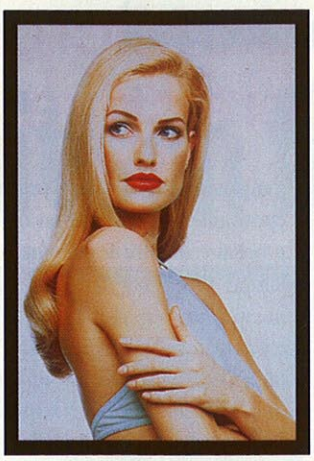
Vaste projet : une histoire de l'art en cinq CD-Rom, dont la publication devrait s'échelonner d'octobre 1996 à septembre 1998. Trois partenaires se sont associés : la RMN, Carré Multimédia (coéditeur du Trésor de San Diego) et les éditions Gallimard, qui publieront simultanément une collection de livres. Le premier titre en préparation, l'Art du Moyen Age, est placé sous la direction de Jean-Pierre Caillet et mettra en parallèle trois civilisations : l'Occident, l'Islam et Byzance, du IVe au XVe siècle.

Rendez-vous virtuel

Le 2e Monde, c'est le projet le plus fou de Canal+ Multimédia et Cryo, né de l'imagination de leurs patrons respectifs, Alain Le Diberder et Philippe Ulrich. Une nouvelle façon de jouer et de se rencontrer, dans un monde virtuel et *on line*. Vous vous constituez un personnage, en choisissant son apparence, ses vêtements, son nom. Une fois prêt, vous sortez de votre appartement pour arpenter les rues de Paris et entrer en contact avec les autres personnages. Car tout cet univers accessible par service en ligne (le choix du site n'est pas encore fait) est réellement habité par d'autres joueurs. Vous pouvez ainsi vous donner rendez-vous et dialoguer par clavier interposé. A terme, ce 2e Monde devrait véritablement prendre vie avec des cinémas proposant de vraies bandes-annonces, des librairies avec de vrais livres ou journaux, mais aussi ses lois, ses règles, ses crimes, ses châtiments et ses modes de reproduction (non encore définis).

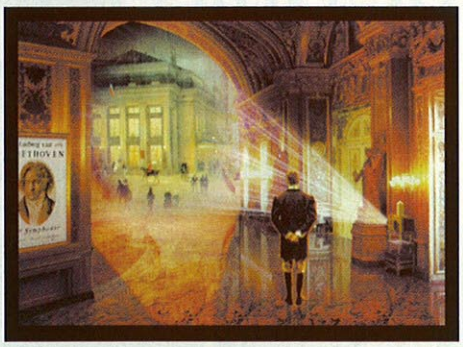
CD Top

APRÈS LES FICHES cuisines de *Elle*, les Leçons de maquillage, de Karen Mulder. Le top model livrera ses conseils de beauté dans un CD-Rom qui sortira au mois de septembre. Hachette Filipacchi Grolier s'investit dans le CD-Rom féminin, en appliquant les recettes traditionnelles de la presse féminine. La fibre maternelle sera également sollicitée : un guide des parents de jeunes enfants est en cours de réalisation sur CD-Rom avec le magazine *Parents*. Pendant ce temps, que font les hommes ? Du business et des CD-Hommes. Jacques Séguéla signera, chez le même éditeur, une Pub Story, racontant 65 campagnes publicitaires. La pub n'est pas qu'un sujet de CD-Rom, des annonces viendront « enrichir » tous les titres en production.



Au cœur de la musique

DEUX ACTEURS de prestige pour un CD-Rom entièrement dédié à la musique classique. Infogrames s'est associé à Index+ (Moi, Paul Cézanne, le Louvre, les Inuit, Michel-Ange) pour produire l'Essentiel de la musique. Ce CD Rom (Mac et PC), attendu pour cet automne, se veut un ouvrage de découverte avec 241 extraits d'œuvres (deux heures de musique), la présentation d'une cinquantaine d'artistes et une véritable mise en scène de l'univers musical. C'est ainsi que l'on pourra assister à un concert, surprendre un virtuose dans un salon ou un compositeur dans son appartement. Un « guide interactif » surnommé Friedrich assurera une aide avisée à cette exploration. Tout comme Quickmove, l'outil de navigation d'Index+.



Iznogoud

LE VIZIR le plus célèbre de la bande dessinée va faire son entrée dans un jeu d'action (sur PC au mois de novembre 1996, puis sur Playstation au mois de janvier 1997). Iznogoud, ce sera vous, dans ce jeu en dix étapes, où adresse et réflexion sont de mise. Le défi : être calife à la place du calife, bien sûr. C'est Microïds, auteur de Fort Boyard, qui réalise ce jeu, avec des images en 3D étonnantes.

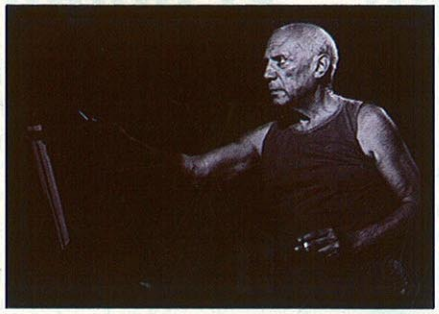
La conversion d'Arte

PLUSIEURS PROJETS de CD-Rom en coproduction chez Arte. Et tout d'abord, pour mai 1996 : La Seconde Guerre mondiale, un titre coédité avec Montparnasse Multimédia et inspiré de l'émission *Histoire parallèle*. Marc Ferro, animateur de l'émission en assure la direction historique. Cet ouvrage interactif puisant dans de nombreuses archives filmées et photographiques et doté d'outils de recherche et de navigation originaux couvrira tous les aspects de la guerre. En juin 1996, Arte inaugurera la « Passion collection » avec Arman, collectionneur d'art africain (en coproduction avec le Musée d'arts africains, océaniens et amérindiens de Marseille), en proposant une visite virtuelle de cette importante collection. Le Rayon Verne, coproduit avec Pathé Interactive sera prêt à la fin 1996. Il est conçu et réalisé par Pierre Trividic, qui avait élaboré pour la chaîne une soirée sur l'univers de Jules Verne.

tourne...

Picasso façon multimédia

PICASSO SUR CD-ROM : c'est pour le mois de septembre 1996, au moment même où le Grand Palais lui consacrera une exposition. Grolier Interactive a obtenu les droits exclusifs sur l'œuvre de Picasso pour l'édition électronique. Elle coproduira avec la société Welcome, représentant la famille Picasso, ce premier CD-Rom dédié à une présentation multimédia de certaines œuvres du peintre, avec des séquences en QuickTime VR. Claude Picasso assure le rôle de conseiller éditorial. Avant ce titre, c'est un économiseur d'écran signé Picasso qui va être commercialisé. Il n'y a pas de petits économiseurs...



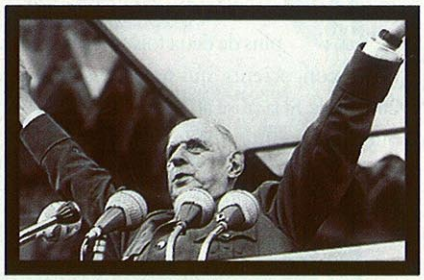
Youssou N'Dour On Rom

ORGANA (maison d'édition américaine créée par la cofondatrice de Voyager) a déjà plusieurs CD-Rom originaux à son actif, dont le fameux Paws, simulateur de chiens. C'est en France qu'elle produit une nouvelle collection, les Musiques du monde, destinée à faire découvrir autant un genre musical que la culture des différentes régions du globe. Premier titre mis en chantier et qui devrait être terminé en octobre prochain : Youssou N'Dour. Le CD-Rom, illustré par un peintre sénégalais, As M'Bengue, s'articule autour de cinq chapitres : la vie du musicien, la présentation intégrale de huit de ses chansons (dont une inédite), l'histoire de l'Afrique de l'Ouest, sa culture (habillement, coutumes, fêtes, contes populaires) et un studio où il sera à la fois possible de découvrir les instruments de la région, mais également de jouer avec percussions et clavier.

Les autres titres de la collection seront consacrés à la salsa (avec Oscar d'Leon), au raï (Khaled), à la musique indienne (Ravi Shankar). L'Afrique du Sud devrait également être au catalogue. Et peut-être Bob Marley, si les droits d'adaptation sont obtenus.

De Gaulle hors frontières

INFOGRAMES, l'Ina, et aussi l'Institut et la fondation Charles de Gaulle (conseillers scientifiques), les éditions Plon, Pathé Interactive, les productions Marcel Dassault, le Club d'investissement média : beaucoup de monde et du beau monde pour réaliser le premier CD-Rom consacré à Charles de Gaulle. Il faudra attendre l'automne 1996 pour découvrir sa biographie multimédia, émaillée bien sûr de nombreuses archives filmées et photographiques. Le projet étant d'envergure internationale (son budget atteint 2,5 millions de francs), le CD-Rom (PC et Mac) sortira simultanément en français et dans une version américaine spécialement adaptée, mettant plus l'accent sur la politique internationale que les affaires intérieures de la France.



Et vogue le *Nautilus*

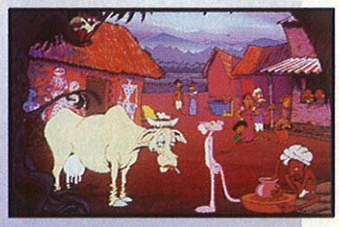
L'éditeur allemand Systhema est en train de réaliser un jeu d'aventures dans l'univers du roman de Jules vernes, *20 000 Lieues sous les mers*. Une superréalisation en 3D avec plus de vingt scènes animées, contenant vingt mille images, soixante minutes d'animation vidéo et une distribution prestigieuse. Sortie prévue dans le courant de l'année 1996, en anglais et en allemand.

Monty Python suite

Interactive va produire le deuxième CD-Rom de Terry Gilliam, l'un des Monty Python : Animations of Mortality. Aventure loufoque garantie. On attend avec une grande impatience...

La panthère rose en goguette

La célèbre Panthère rose se prépare, avec sa nonchalance habituelle, à faire son entrée dans le monde des jeux multimédias. Elle va inaugurer la collection Intelligent Fun



& Games de l'éditeur newyorkais Wanderlust Interactive. Et cela avec deux titres pour Mac et PC, l'un prévu pour le mois de septembre 1996, l'autre pour septembre 1997. Au fil de ces CD, la panthère rose va parcourir le monde et faire découvrir aux petits comme aux grands les habitudes culturelles des différentes régions du globe. Des voyages agrémentés aussi de jeux et de chansons.

Rendez-vous

PIK & POK
C'est sous cette appellation que Montpellier organise du 21 au 24 mars sa Foire aux nouvelles technologies. Une rencontre à destination du grand public qui veut allier à la découverte, le spectacle et le jeu.

LE 16e SALON DU LIVRE
se tiendra du 22 au 27 mars au parc des Expositions de la Porte de Versailles de Paris. Pour cette deuxième année consécutive, les organisateurs offriront une place de choix à l'édition électronique dans une section spécialisée : le Salon de l'édition multimédia.

NUIT CYBER
à Lille, le 14 mars, au cinéma UGC. Organisée par l'Institut supérieur de commerce de Dunkerque, cette manifestation présentera un programme d'images virtuelles sur plusieurs thèmes (corps humain, architecture, animaux, nature et espace). A l'honneur aussi les lauréats du Salon Imagina et un film en avant-première, *Toy Story*, de Walt Disney.

UN PRINTEMPS D'ARTISTE
Ars Multimédia, un nouveau rendez-vous que propose, du 13 au 17 mars, la Maison de la culture de la ville de Metz. Objectif : réunir des artistes, des intellectuels, des responsables culturels pour réfléchir et débattre sur la création multimédia. Au programme de cette manifestation, qui est parrainée par le Conseil de l'Europe, un colloque, une exposition d'œuvres d'artistes contemporains et de CD-Rom.

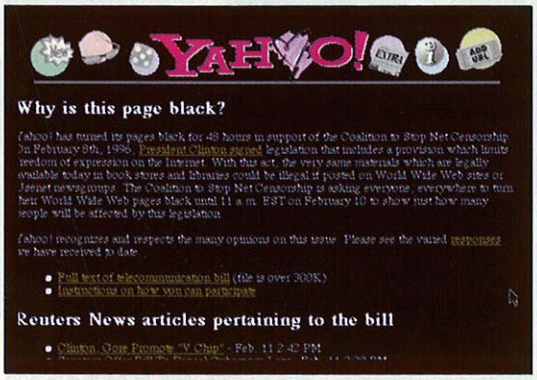
Kit... et double

RÉPUTÉ POUR ses cartes son, Creative Labs, allié pour l'occasion à Disney Interactive Europe, propose un kit multimédia pour PC portant l'emblème du Roi Lion. Ce kit se compose chichement d'une carte son 16 bits Plug and Play, c'est-à-dire reconnue automatiquement par Windows 95, et d'un lecteur de CD-Rom quadruple vitesse. Côté logiciels, il n'y en a que pour le fauve : le livre animé interactif, le studio d'impression et les scènes du film. Les petits vont sûrement s'amuser... jusqu'à l'arrivée du prochain héros de Disney.

Les plus grands se tourneront plutôt vers un autre nouveau kit de Creative Labs, au nom ésotérique de Discovery CD 16 4x PnP. A la carte son et au lecteur de CD-Rom s'ajoutent deux haut-parleurs et un microphone. Les logiciels sont plus variés : l'intégré Claris Works y côtoie World Atlas, Global Language, Beethoven, Gus va à Cyberville, Magic Eye et Little Big Adventure. Comme les deux kits sont au même prix, environ 2 000 francs, sûr que s'il faut choisir, il y aura du rififi dans les familles nombreuses.

Internet broie du noir

LE WORLD WIDE WEB, la partie multimédia du réseau Internet, s'est mobilisé dès le jeudi 8 février pour protester contre le vote, au Sénat américain, d'un amendement proposé par le sénateur Exon, qui limiterait la liberté d'expression sur le Net en ce qui concerne le courrier électronique. Un comité international s'est immédiatement formé et, à son appel, des milliers de pages Web, aussi bien anonymes que commerciales, se sont teintes de noir et ont arboré un ruban bleu en signe de protestation.



Photonumérique

AVEC UNE RÉSOLUTION de 756 x 504 pixels, l'appareil photonumérique DC50 de Kodak prend des photos d'une finesse plus de deux fois supérieure à la plupart de ses concurrents, qui ne dépassent pas les 320 x 200 pixels. Si la mise au point est effectuée automatiquement par un rayon infrarouge, un zoom motorisé automatique, des réglages manuels et un flash incorporé l'apparentent aux appareils traditionnels. Mais le traitement des images rappelle son appartenance à la famille des appareils numériques. On peut, par exemple, choisir le taux de compression des images prises, en fonction de la qualité désirée et de l'espace disponible en mémoire. Pour le stockage des images le DC50 dispose de deux espaces : la mémoire de l'appareil (1 Mo) et une carte PCMCIA (de la taille d'une carte de crédit). Cette dernière est surtout destinée aux portables, qui sont presque tous équipés de lecteurs capables de la lire. Un cordon permet aussi de transférer les photos vers un Macintosh ou un PC classique, où elles pourront être reprises et éventuellement retouchées avec le logiciel PhotoEnhancer, livré avec l'appareil. Le prix, environ 7 800 francs, rappelle que, hélas, il faut du numéraire pour acquérir du numérique.

Volcanique

CORBIS, société créée par Bill Gates pour constituer un fonds numérique d'informations visuelles, crée également des CD-Rom. Après un premier titre consacré à la fondation Barnes, les nouveaux CD vont prochainement être traduits pour le marché français. Ce sont notamment Volcanoes : Life on the Edge, qui présente les expéditions du journaliste-photographe Roger Ressmeyer sur de nombreux volcans en activité (sortie en français en juin) et Critical mass : America's Race to Build the Bomb (septembre 96), qui raconte l'histoire de la création de la bombe atomique. A noter que Corbis a, inversement, adapté pour le marché américain Moi, Paul Cézanne, CD-Rom français créé par la RMN, Index+ et Télérama.

Tel est prix...

LE PACKARD BELL Spectria 610 AN coûte 13 500 francs et non pas 18 500 francs comme nous l'avions annoncé dans le n° 5 de *SVM Multimédia*. Une confusion entre le chiffre 3 et le chiffre 8 ! Cela prouve la qualité de la machine, puisqu'on était prêt à payer 5 000 francs de plus pour se l'offrir.

Micro kiosque

Au sommaire des magazines d'Excelsior informatique ce mois-ci :* SVM *sous le signe d'Imagina avec un grand dossier en avant-première et un CD-Rom présentant dix extraits de films en images de synthèse (commentés par Cléo) ;* SVM Mac *à l'heure des clones Macintosh passés au banc d'essai de son labo ;* SVM Shopping *dans la jungle des moniteurs (117 modèles 15 et 17 pouces passés en revue).

LES OSCARS SUR LE WEB

En attendant la remise officielle des Oscars, dans la nuit du 25 mars, branchez-vous sur le site de l'Academy of Motion Picture, Arts and Sciences qui organise l'événement. Vous y retrouverez la liste des nominés et des informations actualisées chaque jour.

http:/www.oscars.guide.com/

CAVE VIRTUELLE

All about wine : Bacchus & Partners vient d'ouvrir sur le Web une encyclopédie des vins. La base de données française (mais en anglais) recense quelque 12 000 bonnes bouteilles. L'histoire de la viticulture et du vin comme la présentation des régions de vignobles (en France et aux Etats-Unis) sont également au menu. Ainsi que des jeux, un forum, un dictionnaire et bientôt une boutique.

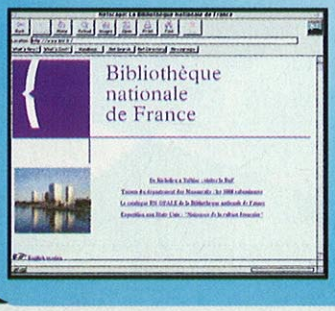
http:/www.aawine.com/

En direct d'Internet

VISITE DE LA BIBLIOTHÈQUE

La Bibliothèque nationale de France enfin ouverte... sur Internet. Au programme : le catalogue BN Opale avec les références des ouvrages postérieurs à 1970, un historique et une visite des nouveaux bâtiments de la bibliothèque et une exposition intitulée Charles V et son temps, présentant plus d'un millier d'enluminures.

http:/www.bnf.fr/



RÉSERVÉ AUX ENFANTS

Le Journal des Enfants, hebdomadaire d'actualité réservé aux 8-14 ans fait ses premiers pas sur Internet. Au programme : une sélection d'articles (deux reproduits intégralement plus le sommaire du numéro), la blague de la semaine, ainsi qu'un chariot bien fourni de blagues et mini-poèmes des lecteurs, et une rubrique dialogue pour que les enfants puissent transmettre leurs messages.

http:/www.jde.fr/

ET UN RIZ CANTONNAIS !

Le Yin et Le Yang fait figure de pionnier : ce restaurant asiatique de Paris est le premier en Europe à proposer un service Internet pour la livraison à domicile. Une fois connecté sur le site créé par le chef, vous choisissez dans le menu (déroulant, bien sûr) vos plats favoris et demandez une livraison urgente ou pour une heure donnée. Un seul problème : les livraisons ne sont assurées que dans le XIIe arrondissement de Paris et une partie des quartiers limitrophes.

http:/www.yinyang.maxo.fr/

Echecs et Rom

L'ordinateur est capable de battre les meilleurs joueurs d'échecs. Il l'a démontré. Il sait également se mettre à la portée des débutants et leur dispenser des cours à la fois théoriques et pratiques... Tour d'horizon de ces logiciels champions.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans le Pavillon Jeux de Villagina,

vous trouverez un *shareware* complet pour Macintosh : Checkermania ; trois *sharewares* pour PC sous Windows : Wax-man, K-chess et Chess ; la démo jouable de Chessica (Windows).

COUP DE SEMONCE en 1994 : sur un match disputé en blitz, Garri Kasparov se fait battre par un logiciel, Fritz 3. Un « accident »… qui se reproduira : Chess Genius 3, un autre programme commercial, qui analyse « seulement » trente mille coups par seconde sur Pentium 90, éliminera le champion à la régulière.

En l'an 2000, le champion du monde sera-t-il un ordinateur ? Il n'est pas aisé de répondre à cette question : l'amélioration des performances des programmes est rendue d'autant plus difficile que l'on se rapproche du niveau de l'élite mondiale. Qui plus est, les nouveaux joueurs, à l'instar d'Etienne Bacrot, notre jeune étoile montante, s'entraînent sur les meilleures machines du marché, et sont donc en mesure de connaître leurs points faibles : les techniques « anti-ordinateur » font l'objet de rubriques régulières dans la presse spécialisée.

Les joueurs le savent bien : ordinateurs et humains ont des styles très différents. Si l'ordinateur utilise la puissance de calcul, l'homme, lui, fait appel à son intuition, à son expérience et à sa vision globale de la situation sur l'échiquier, qui autorisent une analyse probablement moins approfondie, mais souvent très efficace. Force tactique de l'ordinateur contre stratégie humaine : rien n'est encore joué…

Apprendre à jouer

Apprendre à jouer aux échecs est à la portée de tous, et l'ordinateur peut être un excellent professeur, à condition que le logiciel utilisé ait de véritables capacités de pédagogue : le mouvement des pièces sur l'échiquier doit, en effet, être expliqué et commenté à l'écran, et le niveau de jeu adapté au joueur débutant.

L'étude des ouvertures est un aspect essentiel pour progresser, tout comme la résolution de problèmes : le programme doit être capable de trouver une solution aux mats sur plusieurs coups. Les autres fonctions indispensables à l'apprentissage sont le retour en arrière au cours des parties (afin de corriger ses erreurs et les comprendre), l'enregistrement et la relecture de celles-ci, le changement de côté… Les jeux d'échecs qui offrent à la fois ces possibilités, une grande facilité d'utilisation et qui s'enrichissent des conseils et des commentaires dispensés par les plus grands maîtres se multiplient. Ils privilégient la qualité de l'apprentissage au niveau de jeu, qui est, de toute façon, déjà très élevé.

Pour tout connaître sur les échecs : Bobby Fisher teaches chess

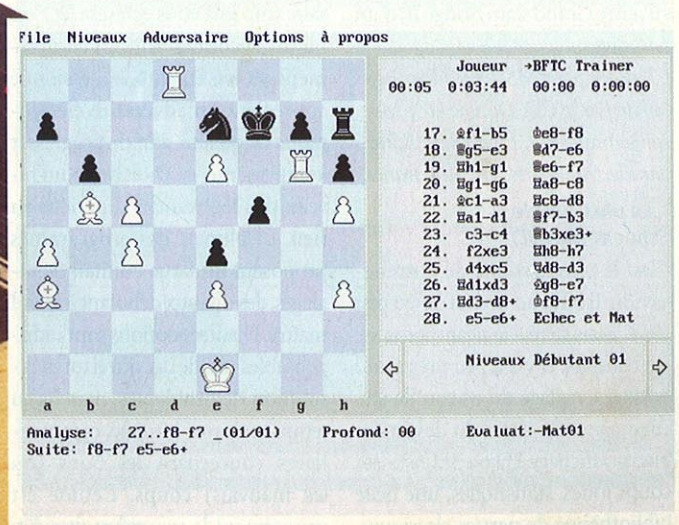
Apprendre les échecs en compagnie du grand Bobby Fisher mérite bien quelques sacrifices : ici, la partie proprement pédagogique est en anglais. C'est d'autant plus regrettable que le jeu lui-même bénéficie d'un affichage en trois langues, au choix, dont le français. Le programme, conçu pour MS-Dos, tourne sans problème sous Windows.

L'apprentissage est son point fort : l'écran des leçons (il y en a plus de trois cents) propose un échiquier en 2D ou en perspective, animé à mesure que la leçon se déroule. Très efficace ! Il dispose également d'un historique très complet, et fort bien illustré, d'une base de données reprenant les cinq cents meilleures parties de Bobby Fisher, que l'on pourra rejouer en automatique ou au coup par coup, avec commentaires. La partie qui a trait au jeu, de très bon niveau, est axée sur la formation, avec une importante zone d'analyse : recherche des coups, profondeur, évaluation du gain. Un manuel particulièrement bien fait (en français) accompagne le logiciel.

CD-Rom pour MS-Dos ou Windows. Se lance à partir de MS-Dos par BFTCV, et sous Windows par Setup. Aucun fichier n'est installé sur le disque dur. En anglais (partie pédagogique) et français. Distribué par Ubi Soft. Env. 300 francs.

Des cours avec le champion du monde : Kasparov's Gambit

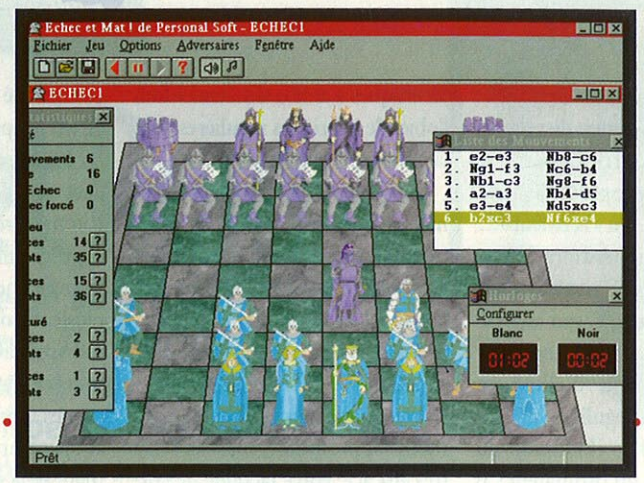
Le cours proposé par Kasparov se fonde sur un programme très puissant (Socrate 2), également soutenu par une véritable analyse au coup par coup de la stratégie du joueur. Selon le niveau choisi, votre adver-



Bobby Fisher teaches chess.

DAMIER DE L'OPERA. PHOTO J. F.

Kasparov's gambit.



Echec et Mat 3D.

Virtual Chess.

saire a pour nom Garri Kasparov, Montezuma, Neanderthal, Lady Godiva, Al Capone… En mode 2D, deux échiquiers sont visibles. Le plus petit affiche en permanence les mouvements possibles et leur conséquence en direct : c'est spectaculaire, et plus formateur qu'une austère fonction d'évaluation. Les coups importants bénéficient d'un commentaire vidéo de Garri, et le jeu dispose de toutes les options indispensables (graphisme 2D ou 3D, bibliothèque des cinq cents plus grandes parties de l'histoire des échecs, études de cas, effets sonores…). Un manuel très complet, en plusieurs langues, pourra être consulté séparément grâce à Acrobat Reader (MS-Dos ou Windows), fourni avec le programme. Le CD-Rom, d'un excellent rapport qualité/prix, propose en outre Grand slam bridge II, d'un bon niveau.

CD-Rom pour MS-Dos. Taper Install depuis le CD. Occupe 10,2 Mo sur le disque dur. En anglais. Edité par Electronic Arts. Env. 100 francs.

Le plus simple : Echec et Mat 3D

C'est le plus rustique de notre sélection. Il offre un niveau de jeu peu élevé, mais se révèle néanmoins assez complet. Il y a à peu près tout : horloges, réglage du niveau de jeu, coup conseillé, choix du dessin des pièces, affichage 2D ou 3D, liste des coups joués, statistiques, une belle bibliothèque de parties classiques, un grand choix d'ouvertures… et, en prime, l'évaluation du niveau du joueur, la lecture des coups à haute voix et l'accompagnement musical choisi dans une liste. Pour résumer, c'est un jeu sans prétention, suffisant pour un joueur moyen désireux de s'entraîner. Les règles du jeu sont dans un fichier d'aide.

CD-Rom pour Windows. Installation facile, avec copie de 1,8 Mo sur le disque dur. En français. Distribué par Innelec. Env. 180 francs.

Progresser

Il est évident que, pour progresser, il faut beaucoup jouer, mais pas contre n'importe qui : un adversaire trop faible sera vite battu, et vous n'aurez guère eu l'occasion de faire la démonstration de vos qualités personnelles. A l'inverse, un adversaire trop fort vous écrasera, et c'est plutôt décourageant. En complément du jeu en club, le passionné appréciera un adversaire électronique de qualité, afin de progresser à son rythme, en choisissant un niveau très légèrement supérieur au sien. La plupart des programmes proposent un large éventail de réglages, des niveaux débutant à grand maître. D'autres options sont indispensables : étude des ouvertures, résolution de problèmes, matchs en temps réel, avec horloge, commentaires concernant les bons (ou les mauvais) coups. L'étude est précisément le point fort des jeux sur ordinateur : au fur et à mesure de votre progression, vous allez créer votre propre bibliothèque de parties, afin de pouvoir les reprendre ultérieurement et analyser vos erreurs. Pour aller plus loin, il faut également étudier des parties de maîtres, disponibles sur disquette ou sur CD-Rom, ou même accessibles par Internet. Par rapport aux échiquiers électroniques, qui offrent certes une vision plus réaliste du plateau de jeu, ces jeux sur ordinateur apportent de précieux conseils et commentaires.

Le plus beau : Virtual Chess

Surprise, surprise ! Ce programme, conçu et commercialisé en France,

Comment jouent les ordinateurs ?

Les programmes d'aujourd'hui se fondent presque tous sur des algorithmes de recherche arborescente du meilleur coup, en explorant, pour une situation donnée, toutes les possibilités sur une profondeur donnée (mesurée en nombre de demi-coups : coup d'un seul joueur) et en attribuant à chaque branche de l'arbre une valeur. La meilleure de ces valeurs sera retenue. Pour fixer les idées, disons que chaque joueur dispose, à chaque tour, d'environ 38 coups possibles. Son adversaire dispose donc aussi de 38 répliques. Soit, sur deux demi-coups, 38^2 possibilités. Un rapide calcul montre qu'à seulement 2 coups correspondent plus de 2 millions de possibilités. Sachant que le nombre théorique de parties possibles est d'environ 10 120, inutile de dire qu'aucun ordinateur ne peut effectuer une exploration complète de tous les coups. Les techniques de programmation éliminent donc le plus possible les coups « sans intérêt » (on parle d'élagage de l'arbre). Avec un algorithme alpha-beta sophistiqué, un micro rapide peut analyser 7 demi-coups, soit environ 1 million de positions en moins d'une minute, et un supercalculateur 10 demi-coups (175 millions de positions) dans le même temps. La force d'un programme est donc directement liée à sa puissance d'analyse. Les techniques actuellement utilisées permettent d'attribuer aux programmes un comportement plus intuitif, plus proche de celui d'un humain ; ainsi, Gandalf, au dernier championnat du monde, disposait d'une visibilité limitée à un demi-coup !

joue dans la cour des grands : champion de France, il a terminé 3e au dernier championnat du monde des micros, derrière Mchess Pro et Chess Genius. C'est dire l'excellence de son niveau et la capacité de ses programmeurs, Baudot et Weil, qui ont également conçu Frenchess, un programme qui « tourne » sur Cray T3D multiprocesseur (l'ordinateur le plus puissant du monde !). Jeu en 2D ou vue 3D paramétrable, choix des pièces et du damier, recherche sélective des mats jusqu'à vingt ou trente coups, lecture de fichiers en provenance d'une base de données, connexion à un échiquier autorépondeur : tout y est. Ses points forts sont une superbe interface utilisateur, le choix de la langue et une très instructive analyse rétrospective de chaque partie. On peut également conseiller Virtual Chess aux débutants, qui apprécieront l'affichage des déplacements possibles, ainsi que le mode spécial, dit « neuneu » : tant qu'il gagne, l'ordinateur commet des bourdes, puis rectifie le tir s'il se fait rattraper ; une façon très originale de se mettre au niveau de l'utilisateur !

CD-Rom pour Windows 95. Installation automatique. Aucun fichier n'est installé sur le disque dur. En français. Edité par Titus. Env. 500 francs.

Le plus complet : Chessmaster 4000

Un programme d'un excellent niveau (il a beaucoup évolué depuis les toutes premières versions, qui datent de 1986) avec un grand choix d'options – qu'il s'agisse de la personnalisation du jeu, des commentaires (qui peuvent être vocaux) ou des informations qui accompagnent une partie en cours. On y trouve une option *Rate my play* : le joueur doit, à un stade crucial, estimer les prochains coups d'une partie historique (une façon originale de tester sa valeur !). En outre, le CD-Rom propose un très riche aperçu du monde des échecs (historique, champions, livres et manuscrits, quiz…) et un programme consacré aux ouvertures, les parties étant jouées pas à pas sur un échiquier miniature – de quoi se familiariser avec la défense Benoni ou le gambit de Budapest. C'est sans aucun doute le jeu le plus complet de notre sélection, à la fois conçu pour apprendre et progresser.

CD-Rom pour Windows. L'installation se fait par Setup. Elle occupe 15 Mo sur le disque dur, mais elle peut être réduite à 4 Mo ou 25 Ko selon la configuration dont on dispose. Les possesseurs d'un micro-ordinateur équipé d'un Pentium peuvent utiliser un moteur optimisé. En anglais. Editeur : Mindscape. Env. 350 francs.

Le plus rapide : Fritz 3

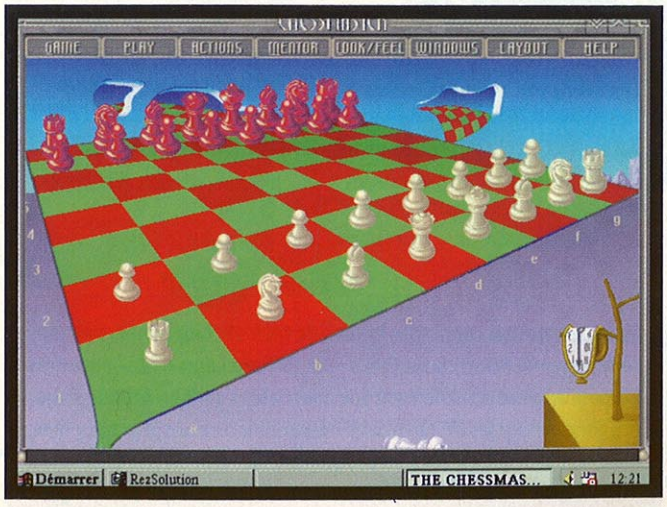
Ici, pas de fioritures : on ne choisit ni les pièces ni la présentation. Tout est consacré au jeu, comme il se doit pour un programme champion. On appréciera, en revanche, le choix du français pour les menus, l'impressionnante bibliothèque de parties (plus de six cents), l'aide « débutant » (cases jouables coloriées), le mode « tournoi », afin d'évaluer sa propre force, le retour en arrière et la résolution de problèmes. Le programme dispose d'une fonction apprentissage, peut relire les données de Chess Base (une fonction hypertexte permet même la création de leçons interactives), et une intéressante option permet de modifier le style de jeu du programme, en modifiant certaines tables. En bref, c'est un programme un peu austère, mais complet, très souple et d'un niveau très élevé.

Sur disquette. Pour MS-Dos. 1,5 Mo sur le disque dur. En français. Distribué par Telepat. Env. 350 francs.

Devenir champion

Devenir champion nécessite non seulement des capacités d'analyse et de mémorisation hors du commun, mais aussi des nerfs d'acier et une solide intuition, appuyée par une très grande expérience. Il est évidemment indispensable de pratiquer contre des adversaires de très haut niveau, mais la confrontation avec les programmes les plus pointus reste nécessaire : totalement insensibles à la pression psychologique, les logiciels de haut de gamme excellent en partie rapide (c'est dans ce domaine, en général, qu'ils battent les plus grands maîtres).

Outre leur capacité d'analyse, ces jeux d'entraînement doivent disposer de fonctions particulières afin d'être à la hauteur de vos espérances. Par exemple, il est intéressant de pouvoir modifier les paramètres du programme (en particulier la fonction d'évaluation, qui associe une valeur numérique à la position des pièces sur l'échiquier) pour le faire jouer d'une façon différente, plutôt offensive ou plutôt défensive. Il est également indispensable de charger de nouvelles bibliothèques d'ouvertures. Les *hash tables* (tables de transposition), employées plutôt en fin de partie afin de gagner du temps sur l'évaluation, constituent un autre atout. En dernier ressort, les meilleurs programmes resteront des partenaires très efficaces, surtout s'ils sont associés à des gestionnaires de



Chessmaster.

bases de données performants, le fin du fin étant d'étudier le style de jeu de ses futurs adversaires, en se procurant toutes les informations disponibles sur leurs dernières parties.

Les deux gestionnaires les plus connus sont Chess Assistant et Chess Base. Les champions apprécieront également les échiquiers électroniques autorépondeurs, connectables : le joueur peut jouer sur un échiquier d'apparence traditionnelle, mais sa partie est affichée et commentée en direct sur l'écran du PC. Avec l'autorépondeur, le déplacement des pièces est directement reconnu par le PC : certains jeux de haut de gamme peuvent même déplacer les pièces. Sachez toutefois que le niveau de jeu des échiquiers électroniques est généralement un peu inférieur à celui des meilleurs jeux sur ordinateur.

Le champion : Chess Genius 4

Signé Richard Lang, comme toute la série des Chess Genius, ce programme descend de la lignée qui détient le titre mondial, presque sans interruption, depuis 1984 ! Curieusement, le jeu champion du monde de l'année 95 n'occupe qu'une disquette : on ne dispose en conséquence que de quelques parties parmi les plus importantes, dont le fameux Kasparov-Chess Genius du tournoi Intel de Londres. La bibliothèque d'ouvertures contient plus de deux cent mille positions.

Ce jeu est très complet, et son interface agréable, mais la 3D en est absente. En revanche, le logiciel reste très ouvert : recherche et sauvegarde dans des bases de données aux formats standards, analyse automatique et commentaires des jeux, contrôle des échiquiers autorépondeurs… C'est vraiment du haut de gamme, destiné aux très bons joueurs.

Sur disquette. Pour Windows. L'installation se fait par Setup. Environ 1 Mo sur le disque dur. En anglais et en allemand. Distribué par Telepat. Env. 800 francs.

Et sur le Macintosh ?

Si le Macintosh a connu des heures de gloire échiquéenne, avec des séries comme Psion chess, Cyrus – de Richard Lang, déjà – ou autres Sargon, les jeux actuellement commercialisés sont en grande majorité conçus pour les PC. On trouve néanmoins de bons jeux pour Mac, avec, en particulier, Hiarcs, un programme de haut niveau disponible à la fois sur Mac et sur PC, ou Chessmaster 3000, qui est très complet.

Fritz 4, à gauche. Chess Genius 4, ci-contre.

Le plus souple : Fritz 4

Ce digne successeur de Fritz 3 fonctionne désormais avec Windows et permet dorénavant une visualisation en 2D ou en 3D. C'est le top niveau des programmes, avec des fonctions étendues de gestion de base de données, une analyse automatique des parties, une option autorisant le changement de moteur de jeu (passage à Fritz 3, à Hiarcs, Fritz 1…) et une base spécifique pour les finales. L'ergonomie est bien étudiée (manipulations à la souris, avec icônes au bas de l'écran). L'accompagnement sonore et musical n'est pas en reste, et il est possible de piloter un échiquier autorépondeur. Tout cela en fait un jeu idéal pour s'entraîner à haut niveau.

CD-Rom pour Windows. L'installation se fait par Setup. Environ 7 Mo sur le disque dur. En anglais et en allemand. Distribué par Telepat. Env. 700 francs.

Jouer sur des réseaux

Qu'il s'agisse du Minitel, de serveurs spécialisés ou de l'inévitable Internet, on y trouve de quoi satisfaire son envie de jouer, mais à un prix qui risque d'être jugé prohibitif !

Sur Minitel, le joueur occasionnel pourra se brancher par le 36 15 sur Téléchecs, Blitz, EE ou Roques, mais l'amateur éclairé préférera la formule de l'abonnement et la connexion sur un 36 14, moins coûteuse. On commence à trouver quelques serveurs qui fonctionnent sur le réseau Minitel à grande vitesse. Dans ce domaine, comme sur Internet, plusieurs formules de jeu sont proposées : le jeu en direct, contre un ordinateur ; le jeu contre un adversaire humain que l'on choisit parmi une liste de personnes connectées. Une ébauche de dialogue suffit alors pour entamer une partie. Sur certains serveurs Internet, il est même possible de se confronter à de grands joueurs. On y trouve aussi les bases de données des derniers tournois, et des infos complètes sur les derniers matchs. Voici quelques adresses pour une ballade en compagnie des *Woodpushers* :

http://www.redweb.com
http://www.vir.com
http://www.brad.ac.uk
http://cosmos.imag.fr
http://caissa .onenet.net/chess/
ou encore, ftp : ics.onenet.net.

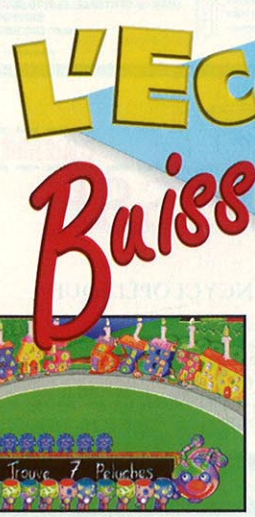
Combien ça coûte ?

Si le jeu en ligne peut se révéler coûteux (une partie d'échecs peut-être très longue), les jeux sur ordinateur (CD-Rom ou disquettes) deviennent de plus en plus abordables. L'éventail des prix se situe dans une fourchette qui va de 100 francs à 800 francs pour les programmes les plus performants. Le meilleur rapport qualité/prix est sans conteste Kasparov's Gambit, proposé sur CD-Rom pour environ 100 francs. Les prix des gestionnaires de bases de données oscillent, quant à eux, aux alentours de 1 500 francs.

Solution nettement moins onéreuse : les *sharewares*. Vous en trouverez certains dans notre CD-Rom. Le choix dans ce domaine est assez vaste, et les programmes proposés sont souvent issus de prototypes développés par leurs auteurs pour participer à des compétitions. C'est dire que l'on trouve de tout, du très bon logiciel au programme d'initiation. Pour des raisons de compacité, les bibliothèques ne sont en général pas très développées, et seules les fonctions indispensables sont présentes. Ce sont donc avant tout des jeux destinés à l'entraînement.

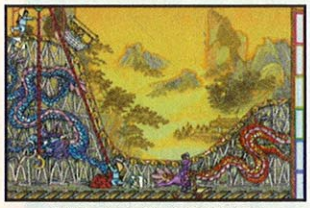
/ Jacques Deconchat

LÆTITIA, ÉLODIE ET THOMAS PRATIQUENT SOUVENT L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE LEURS PARENTS EN SONT D'AILLEURS TRÈS FIERS !



L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE
AU PAYS DES RÊVES : DE 4 À 7 ANS

L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE
DANS L'ESPACE : DE 6 À 9 ANS



L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE
DANS LE TEMPS : DE 8 À 11 ANS

Avec Rik, Loly et leur petit dinosaure Gloupi, les enfants aborderont tous les sujets importants de leur scolarité sans jamais s'ennuyer.

euroPRESS SOFTWARE

3 logiciels ludo-éducatifs pour le plus grand plaisir des enfants de 4 à 11 ans.

- Parce qu'un enfant apprend toujours mieux en s'amusant, L'École Buissonnière propose un apprentissage totalement ludique des principales matières de sa scolarité.
- Développé avec la collaboration d'éducateurs, L'École Buissonnière constitue un excellent complément au travail scolaire de l'enfant.
- Des sujets adaptés à trois tranches d'âge, des jeux amusants et motivants, de superbes graphismes et effets sonores vivants sont autant de qualités qui développeront la soif d'apprendre de vos enfants.

JEU CONCOURS
DU 1er MARS AU 30 JUIN 1996
GAGNEZ 10 Week-ends AU FUTUROSCOPE

Disponible sur disquettes PC et CD-ROM PC

Service lecteurs n° 27

REFLEXION FAITE

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____ Pays _____
Prénom de vos enfants _____ Date de naissance de vos enfants _____
Matériel utilisé : ❑ PC ❑ Mac avec un CD Rom : ❑ oui ❑ non
Vous désirez de la documentation sur l'École Buissonnière :
❑ catalogue sur papier ❑ catalogue CD Rom PC
(dans la limite des stocks disponibles)

Coupon à renvoyer à :
VIE / L'ECOLE BUISSONNIÈRE
BP 319 000
13853 Aix-en-Provence Cedex

DISTRIBUE PAR

233, rue de la Croix Nivert
75015 Paris
tél. : (1) 53 68 10 00
fax : (1) 53 68 10 01

SVM M 03/96

Des souris et des tomes

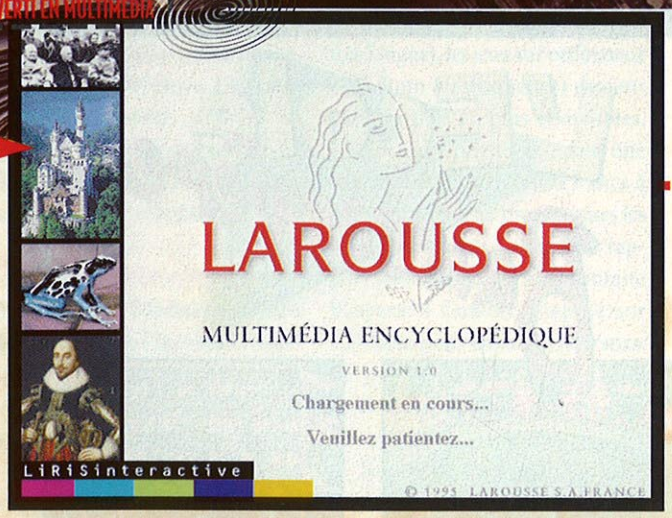
J.F.

avec l'aimable collaboration de la librairie Scientifique et Technique Albert-Blanchard

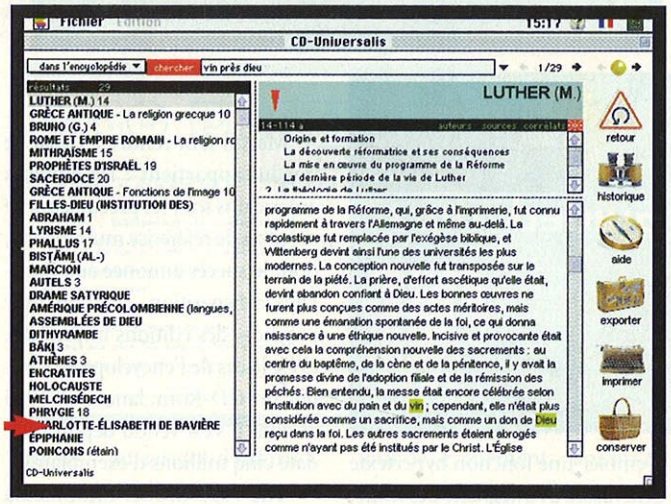
Sans renoncer à leur présentation en imposants volumes, c'est sur CD-Rom que les ouvrages de référence déclinent désormais leur savoir encyclopédique. Parfois même, ils parlent, chantent, s'animent et font leur petit cinéma. Quand ils n'investissent pas les services on line...

DICTIONNAIRES et encyclopédies pesaient leur poids de savoir. Mais avec le développement de leur version électronique, c'en est fini de la course au mètre sur les étagères. Les voilà tous ramenés à la taille d'une galette de douze centimètres. Encyclopédie Bordas, Dictionnaire Hachette Multimédia, Encyclopædia Universalis, sans compter les précurseurs américains comme les encyclopédies Grolier et Encarta : les ouvrages de référence disponibles sur CD-Rom se sont multipliés et nous font les yeux doux avec leur prix plus sage que par le passé (lire l'encadré *Des prix à la baisse*).

LAROUSSE CONVERTI EN MULTIMÉDIA



BORDAS, VERSION 3.1



SUR NOTRE CD-ROM

Dans la Bibliothèque, vous trouverez les démos pour Mac et PC d'Encarta, du Dictionnaire Hachette Multimédia, de l'Encyclopædia Universalis.

DHM

Pierrot, directeur éditorial chez Hachette Livre. Soit, au total, près de cent mille exemplaires vendus. *« Presque la moitié de nos acheteurs ont choisi d'acquérir aussi le CD-Rom »*, renchérit Chantal Lambrechts, directrice éditoriale adjointe de la Société générale d'édition et de diffusion (SGED) - Encyclopédie Bordas, la filiale commune de Bertelsmann et du Groupe de la Cité. Depuis son lancement en juin 1994, il s'est vendu soixante-sept mille cinq cents collections de l'**Encyclopédie Bordas**, dont trente-deux mille sur CD-Rom.

De son côté, Louis Lecomte, responsable éditorial de l'**Encyclopædia Universalis**, contient à peine un cri de victoire : *« Moins de quatre mois après la commercialisation de notre CD-Rom, nous en sommes à neuf mille exemplaires vendus, alors que nos prévisions officielles tablaient sur trois ou quatre mille pour l'année ! »*

Sans doute plus que dans tout autre domaine, il est vrai que le support électronique fait la démonstration de sa pertinence pour ce type d'œuvres. Gain de place et manipulation plus aisée, particulièrement appréciable pour les équivalents électroniques d'ouvrages multivolumes, optimisation des modes de recherche et de consultation, facilité d'impression et, souvent, d'exportation des informations dans un traitement de texte, et surtout agrément de la consultation, rendue attrayante grâce à l'emploi conjugué de l'ensemble des médias (photos, vidéos, sons, animations), sont en effet les atouts cardinaux de ces dictionnaires et encyclopédies sur CD-Rom. De quoi atténuer, voire effacer, toute nostalgie à l'égard de l'ère Gutenberg !

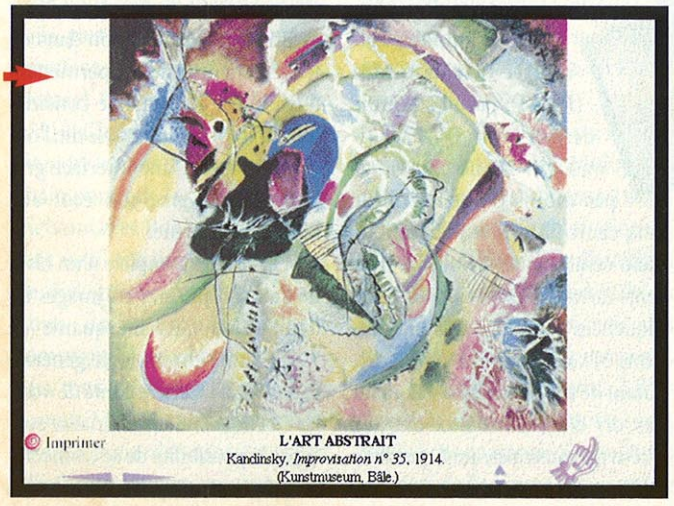
Pourtant, s'ils appartiennent à la même catégorie d'ouvrages, tous ces titres sont loin de recouvrir la même réalité et de procéder d'une quelconque uniformité. Les choix en matière de contenu, d'interface graphique et de mode de navigation, leur circuit de diffusion et de vente les distinguent – aussi sûrement qu'en sortent préservés, voire renforcés, l'esprit et la politique éditoriale de chaque maison d'édition. Multimédia ou pas, là est aussi la question.

Déjà présent sur le marché des ouvrages de référence édités sur CD-Rom avec son Dictionnaire de la langue française et son Dictionnaire bilingue de la langue anglaise,

UNIVERSALIS

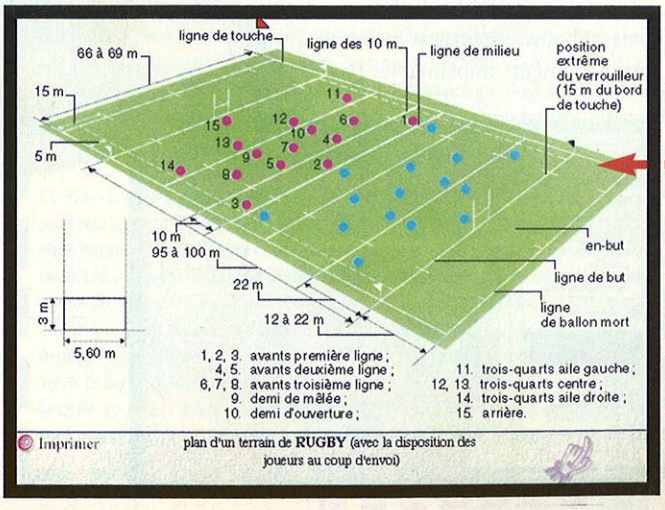
La parution, ce mois-ci, du **Larousse Multimédia Encyclopédique** (LME) vient confirmer cette tendance, au moment où éditeurs de dictionnaires et d'encyclopédies sur CD-Rom se voient récompensés de chiffres de vente qui surclassent leurs prévisions les plus optimistes. *« On a réalisé en quatre mois le chiffre que j'avais considéré comme un seuil sur un an »*, déclare Alain

LME : UNE ŒUVRE À IMPRIMER



L'ART ABSTRAIT
Kandinsky, *Improvisation n° 35*, 1914.
(Kunstmuseum, Bâle.)

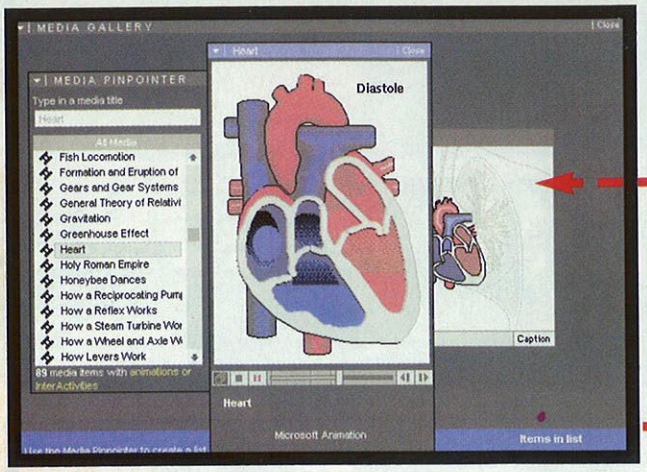
LME : UNE ANIMATION



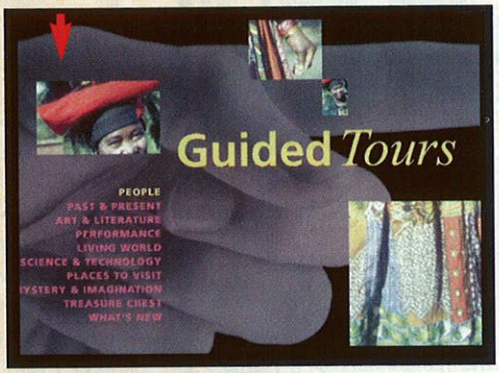
plan d'un terrain de **RUGBY** (avec la disposition des joueurs au coup d'envoi)

LME : L'HISTOIRE EN VIDÉO

ENCARTA : À CŒUR OUVERT



DHM : OBJECTIF LUNE



Larousse fait son entrée dans la CD-thèque multimédia en revendiquant haut et fort cette appellation. Conçu par Liris Interactive (branche multimédia de CEP-Communication et du Groupe de la Cité) et exploitant le fonds éditorial du célèbre éditeur, le LME fait le pari de l'image. Mais il met la pédale douce sur le matériel sonore : le LME ne souffle mot ni note, hors les commentaires qui accompagnent la vingtaine de séquences vidéo et la quarantaine de diaporamas. Photos, schémas et cartes, tous documents imprimables (y compris les reproductions d'œuvres d'art), exportables dans un traitement de texte et affichables plein écran, agrémentent la consultation de cet ouvrage riche de quatre-vingt mille entrées et de quatre cents dossiers qui apportent des développements encyclopédiques sur les pays, les arts, la politique, la géographie, etc.

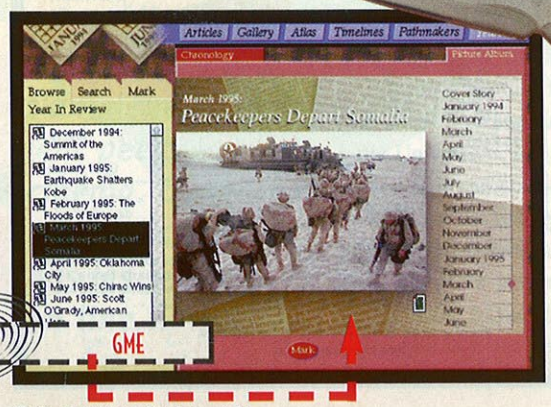
En outre, le LME intègre d'emblée une fonction hypertexte généralisée à l'intégralité des textes, y compris sur les légendes des photos et des cartes. Dernier-né dans sa catégorie, il est sans doute le premier CD-Rom à s'affranchir des boîtes de dialogue, qui caractérisent habituellement les ouvrages de référence, et offre un très grand confort de lecture.

Hachette Livre avait précédé Larousse sur cette voie, en pariant sur le foisonnement multimédia. Son **Dictionnaire Hachette Multimédia** (DHM), paru l'automne dernier (voir *SVM Multimédia* n° 2), ne comprend pas moins de quatre mille cinq cents photos et illustrations plein écran haute définition, trois cents cartes interactives, deux cents séquences audiovisuelles (animations 3D, diaporamas et vidéos), autant de séquences sonores allant des cri d'animaux aux extraits d'œuvres musicales, ainsi que deux mille mots prononcés.

Mais il faut rendre à César ce qui lui appartient : les éditeurs américains sont les précurseurs de ces titres de référence multimédias, dont le succès annonce aux Etats-Unis la disparition – dans un futur proche – des éditions imprimées. C'est le cas de l'encyclopédie Grolier sur CD-Rom, lancée en 1985 et dont il s'est vendu depuis cette date cinq millions d'exemplaires.

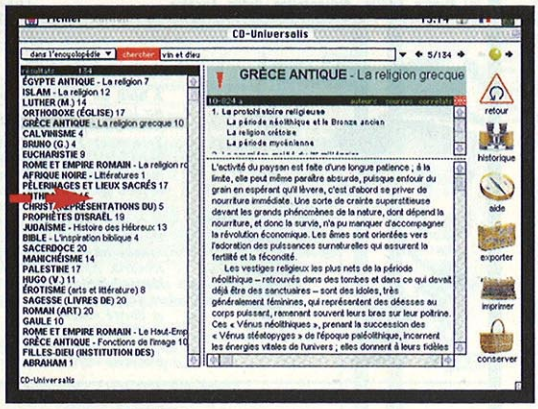
The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia (GME) présente cette année pas moins de trente-deux mille articles qu'illustrent huit mille photographies, huit cents cartes pour la plupart interactives, des dizaines d'animations, de séquences vidéo et sonores (extraits musicaux et exemples). Elle offre des modalités de recherche élaborées, cette dernière étant dotée des opérateurs booléens (et, ou, avec, pas, près…), et des fonctions d'impression et d'exportation dans un traitement de texte qui permettent d'exploiter cette masse considérable d'informations. Cela dit, l'ouvrage conserve une interface graphique qui verse son écot aux boîtes de dialogue.

La GME se complète d'un Livre de l'année qui met en images les deux cents faits marquants de 1995, d'une chronologie générale et d'un atlas. Cette volonté de « coller » à l'actualité se matérialise aussi par la possibilité de se connecter directement – à partir de certains

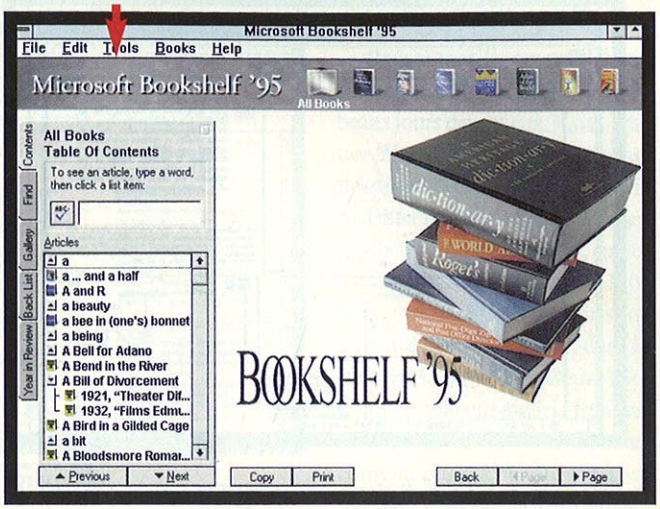


GME

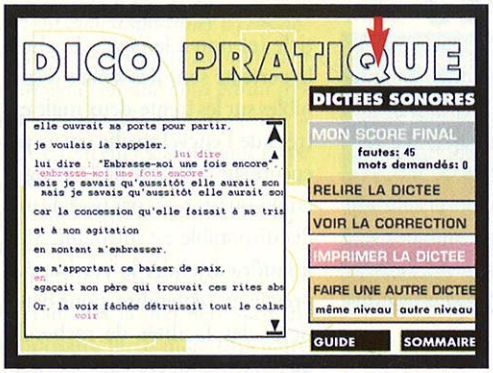
UNIVERSALIS : 134 RÉPONSES



BOOKSHELF'95



DICO : LA DICTÉE PROUST



articles – au service d'information en ligne de CompuServe.

Evidemment, Microsoft prend soin de surenchérir : la version 96 de son encyclopédie **Encarta** agrémente ses vingt-six mille articles de plus de huit mille photos et illustrations, de neuf heures et demie de musique et de sons (commentaires, discours, etc.), d'une centaine de vidéos et d'animations et de neuf cent cinquante cartes.

Encarta, qui détient soixante-cinq pour cent du marché américain, partage désormais la même interface graphique que Music Central (voir *SVM Multimédia* n°5) et Cinémania – mais il faudra attendre le mois de septembre prochain pour que la compilation de dictionnaires **Bookshelf** en bénéficie aussi. Aux oubliettes les boîtes de dialogue évocatrices de Windows : un léger chuintement accompagne le déroulement des menus, tous présents à l'écran. Tout comme Music Central, **Encarta 96** invite à musarder dans cet océan d'informations en suivant l'une des quatre-vingts visites guidées thématiques. Enfin, on a la possibilité de se constituer un Livre de l'année en téléchargeant chaque mois une mise à jour des événements à partir du serveur de Microsoft.

A l'opposé, rien de moins multimédia que la version électronique de l'**Encyclopædia Universalis** : *«D'abord en raison de la capacité, pour l'instant limitée, du CD-Rom,* explique Louis Lecomte. *Ensuite, parce qu'il nous a paru que l'écran n'est pas le support adapté à des données de ce type. Sur la carte du Kurdistan, par exemple, nous avons calculé que le rapport de densité d'information entre la carte de l'encyclopédie-livre et celle sur ordinateur est supérieur de 30 % sur le support imprimé.»*

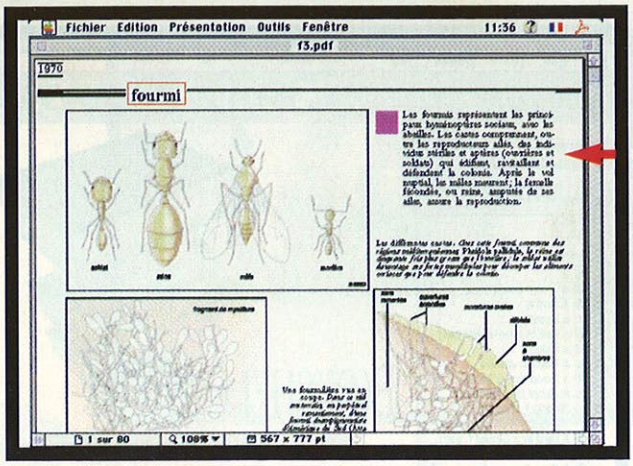
Pour ce CD-Rom qui se veut complémentaire de l'édition papier, l'éditeur s'est concentré sur la mise en valeur et l'exploitation informatique de ses six mille articles encyclopédiques de fond et de ses seize mille notices, que signent plus de quatre mille auteurs prestigieux, tous éminents spécialistes : à l'indexation logicielle qui porte sur la totalité des quarante-cinq millions de mots de l'ouvrage se superpose une indexation humaine générant deux cent cinquante mille liens raisonnés. Dans le texte intégral de l'encyclopédie, les requêtes les plus fines peuvent donner lieu à des réponses grâce à des modalités de recherche sophistiquées, qui utilisent les opérateurs booléens.

L'interface graphique, élégante et sobre, et la commodité d'emploi des fonctions et des commandes servent au plus près le propos : l'immersion dans le monde des mots et des concepts, au plaisir de laquelle concourt le choix d'une police de caractères spécialement créée par Monotype (une variante du caractère Arial).

De même, et malgré son titre, **Dico**, le dictionnaire électronique multimédia, ne comporte aucune illustration. Seule concession à cette austérité : un amusant programme de dictées sonores, proposées selon trois niveaux de difficulté. En revanche, il exploite la base de données constituée depuis 1988 pour le service sur Minitel (36 17 DICO), dont il retient une très bonne lisibilité à l'écran. On

Des prix à la baisse

Soit que les prix n'ont pas varié depuis le lancement des ouvrages – c'est le cas du Harrap's Shorter Electronique bilingue anglais/français ou de l'encyclopédie Axis de Hachette –, soit que les éditeurs se montrent moins gourmands, force est de constater la baisse des prix des CD-Rom de référence, utiles et appréciés par tous les membres de la famille. En alignant son prix sur celui de sa version papier, le Grand Robert électronique est passé de 7 700 francs à 5 310 francs – de quoi vous faire hésiter entre l'une ou l'autre présentation ! Le phénomène est encore plus spectaculaire s'agissant du dictionnaire Zyzomis, de Hachette Livre, dont le prix a chuté, par étapes successives, de plus de 4 000 francs en 1993 à 490 francs actuellement. Larousse n'est pas en reste : son dictionnaire bilingue anglais/français, de 2 360 francs, a été ramené à 299 francs, tout comme celui de la langue française, passé de 1 290 francs à 299 francs également. Quant aux encyclopédies sur CD-Rom vendues indissociablement avec la collection papier, le surcoût à payer se révèle plutôt modeste proportionnellement à la somme globale : 430 francs chez Bordas, et 1 500 francs chez Universalis (mais 4 980 francs pour le CD-Rom seul). Les ouvrages en langue anglaise ont eux aussi connu le même sort : chez Microsoft, Bookshelf et Encarta, vendus respectivement 1 530 francs et 800 francs en 1994, coûtent aujourd'hui 790 francs. L'autre encyclopédie américaine bien diffusée en France, GME, est passée de 600 à 400 francs à l'occasion de son édition 1996. Et les nouveaux venus sur le marché ont pris soin de modérer leur tarif : le DHM est aujourd'hui proposé à 690 francs, le LME à 749 francs, tandis que le Dico réunit huit dictionnaires en un seul CD-Rom, vendu 490 francs.



interroge à loisir les huit dictionnaires réunis : de français (orthographe, synonymes, conjugaisons), d'anglais (thème, version), d'anagrammes, de rimes et de mots croisés il suffit d'inscrire le mot recherché pour avoir, d'un clic sur le bouton du volume idoine, sa définition, sa conjugaison, sa traduction… et d'imprimer le résultat.

La SGED-Encyclopédie Bordas a choisi, quant à elle, de publier conjointement la première édition papier de son encyclopédie et le CD-Rom, dont la première version se contentait de reproduire les pages du support imprimé. Depuis, comme il est d'usage chez les éditeurs de logiciels, c'est à coup de versions successives publiées tous les six mois que le CD-Rom tente, sans y parvenir, de s'affranchir du modèle de l'écrit, en même temps qu'il enregistre la mise à jour annuelle de l'édition papier. La version 3.1, qui paraît ce mois-ci, inaugure un nouveau graphisme dans les écrans de présentation qui rompt avec celui employé dans les versions 2.2 et 2.3, dont la nouveauté résidait dans la lecture à l'article (et non à la page). Les liens hypertexte sont désormais disponibles sur les trente-deux mille entrées de l'encyclopédie (mais pas encore sur la totalité de l'ouvrage), tandis qu'un accès par type de média disponible est introduit. Mais il faudra attendre la version 3.2, prévue en septembre, pour bénéficier des facilités de recherche qu'offrent les opérateurs booléens. Et combien de versions encore avant que le CD-Rom offre une réelle ergonomie ?

A l'exception de Bordas, et à l'inverse des éditeurs américains, qui proposent chaque année la version millésimée de leur encyclopédie, les éditeurs français ne semblent pas pour l'instant s'engager dans cette voie.

Chez Larousse, l'actualisation de l'ouvrage interviendra « *probablement tous les dix-huit mois. Elle porte en fait essentiellement sur les décès et les modifications de frontières, soit deux à trois pour cent du contenu total d'une encyclopédie* », fait remarquer Michel Bams. « *Même mis à jour fréquemment, un CD-Rom ne peut suivre l'actualité* », renchérit Alain Pierrot, de Hachette Livre, qui préfère miser sur les services en ligne. « *Le beau produit dont on peut rêver, c'est le CD-Rom qui fournit la bonne adresse où trouver l'information d'actualité pertinente. Cela, en utilisant, pourquoi pas, des systèmes qui diagnostiquent la présence d'une nouvelle*

Papier ou CD-Rom ?

Alain Pierrot, responsable de l'édition électronique chez Hachette Livre, répond à nos questions.

SVM Multimédia : Est-ce que, parallèlement au succès de vos ouvrages de référence sur CD-Rom, vous enregistrez une baisse des ventes des équivalents papier ?

Alain Pierrot : Non, pas pour l'instant en tout cas. Les circonstances de consultation du livre et du CD-Rom restent très différentes. Le dictionnaire sur CD-Rom a un fil à la patte, tandis que pour consulter un dictionnaire monovolume vous pouvez vous asseoir dans un fauteuil ou vous étendre sur un canapé, même si vous ne disposez pas d'une prise électrique à votre portée.

SVMM : Aux Etats-Unis, le phénomène est pourtant avéré…

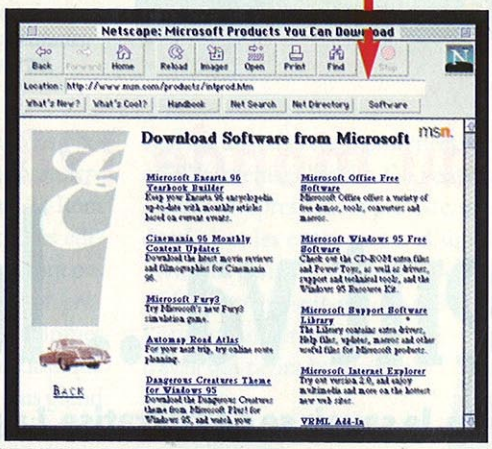
A. P. : Aux Etats-Unis, cette baisse des ventes est très sensible sur les ouvrages multivolumes, où l'ergonomie de l'ordinateur l'emporte sans conteste. L'ergonomie et les circonstances de consultation d'un dictionnaire et celles d'une encyclopédie multivolume ne sont pas les mêmes. Si vous ne recherchez qu'une définition, vous aurez plus vite fait de prendre votre dictionnaire papier. Par contre, le temps de consultation d'une encyclopédie étant généralement plus long, les cinq minutes de mise en route de l'ordinateur ne sont plus sensibles, surtout si la recherche nécessite d'ouvrir plusieurs livres. Sur CD-Rom, vous sautez alors de manière immédiate de l'équivalent d'un tome à l'autre.

SVMM : Est-ce que l'encyclopédie papier en dix-huit volumes Axis se vend moins ?

A. P. : Non. En fait, Axis, qui a été pensé en fonction de la coexistence du CD-Rom et des dossiers imprimés, est une opération multimédia multisupport où le CD-Rom ne vient pas en substitution de l'édition papier – sauf pour le texte des six tomes du dictionnaire encyclopédique imprimé –, mais joue la complémentarité des deux supports. Grâce au classement thématique des dossiers imprimés, véritablement encyclopédiques, on n'a pas besoin de manipuler trois ou quatre volumes, et le papier reste très compétitif parce qu'on a pleinement utilisé la taille des livres et les qualités de la typographie. Sur une double page d'un dossier Axis, vous avez davantage d'information qu'un seul écran d'ordinateur peut en contenir. En revanche, en tant qu'usager, je n'hésiterais pas entre la version papier et la version électronique du Grand Robert en sept volumes : le CD-Rom est vraiment plus approprié…

BRITANNICA EN LIGNE

ENCARTA EN LIGNE



information à substituer à celle délivrée sur le CD-Rom. La connexion entre on et off line nous paraît très intéressante de ce point de vue.» Telle est, en effet, la prochaine étape que s'apprêtent à franchir, en rangs plus ou moins serrés, tous les éditeurs français.

La SGED-Encyclopédie Bordas devrait tirer la première salve en proposant, le 18 mars prochain, sur la chaîne Culture et Savoir du service en ligne d'America On Line France, la consultation de ses collections encyclopédiques. Une semaine plus tard, Grolier Interactive Europe lui emboîtera le pas en proposant – sur ID-Clic, un magazine éducatif en ligne proposé sur la Mosaïque des services de Club Internet – l'accès à tout moment au Dictionnaire Hachette en ligne. *«Vu le débit des modems et les temps d'affichage, ce ne peut être le même produit que le CD-Rom»*, prévient Alain Pierrot. On y découvrira néanmoins quelque cinquante mille définitions de noms communs, la moitié de noms propres, mille cinq cents illustrations couleurs, dont plusieurs centaines de schémas interactifs, trois cent cinquante cartes et des moteurs de recherche par articles, thèmes ou médias – mais pas de vidéos dans l'immédiat.

ENCYCLOPÉDIE BORDAS SUR AOL FRANCE

Les autres éditeurs ne sont pas en reste, mais repoussent à la seconde moitié de l'année leur introduction sur les services en ligne. C'est le cas de Michel Bams pour Liris Interactive, éditeur du LME, et de Louis Lecomte, qui indique que **Encyclopædia Universalis** est aussi l'un des membres fondateurs de Globe On Line et pourrait en être le «fournisseur de données payantes». L'**Encyclopædia Britannica**, accessible en ligne depuis l'automne 1994 moyennant l'acquittement d'un abonnement, ainsi que les encyclopédies américaines n'ont-elles pas montré la voie depuis quelque temps déjà?

Pour autant, les ouvrages de référence sur CD-Rom ont encore de beaux jours devant eux. Havas Edition Electronique promet la parution avant l'été du Dictionnaire visuel interactif de l'éditeur canadien Québec/Amérique, lauréat, en octobre dernier, du Grand Prix Möbius (voir *SVMM* n° 2). Liris Interactive prévoit la sortie, dans le courant du mois, d'un Grand Dictionnaire bilingue anglais-français, vendu 700 francs environ, et au contenu plus riche que son Dictionnaire bilingue déjà disponible. Son concurrent, le Harrap's Shorter électronique, devrait enfin connaître une version Mac, prévue pour juin. Outre une compatibilité Windows 95 du Grand Robert électronique, l'éditeur prépare un autre CD-Rom, réalisé à partir de son fonds éditorial.

Finalement, dictionnaires et encyclopédies sur CD-Rom ne sont-ils pas promis à occuper la première place que cette catégorie d'ouvrages détient aujourd'hui dans l'édition traditionnelle? Représentant 20 % du chiffres d'affaires global du secteur, selon les chiffres de 1994 publiés par le Syndicat national de l'édition, elle arrive en tête, devant la littérature générale (16 %) et les livres scolaires (15 %).

/ Véronique Balizet

LES TITRES DISPONIBLES

En français

• *Larousse Multimédia Encyclopédique*, CD-Rom hybride pour Mac et PC. Coédité par Larousse et Liris Interactive. Prix : env. 750 francs.

• *Dictionnaire Hachette Multimédia*, CD-Rom pour Mac ou PC. Edité par Matra Hachette Multimédia. Prix : env. 700 francs.

• *Encyclopédie Bordas Multimédia*, CD-Rom hybride pour Mac et PC. Prix : env. 450 francs, env. 7 050 francs avec l'*Encyclopédie Bordas Alphabétique* en 10 volumes (env. 6 600 francs).

• *Encyclopædia Universalis*, CD-Rom pour PC ou Mac. Edité par le Club français du livre (vente par correspondance) ou *Encyclopædia Britannica* (vente par courtage). Prix : env. 9 400 francs (collection 24 volumes + CD-Rom) ou 10 900 francs (collection 28 volumes + CD-Rom), env. 5 000 francs (CD-Rom seul).

• *Encyclopédie Multimédia Axis*, CD-Rom pour PC ou Mac. Edité et distribué par Hachette Livre. Prix : env. 3 500 francs (CD-Rom seul), env. 6 400 francs (encyclopédie en 18 volumes + CD-Rom + cassettes vidéo).

• *Dico, le dictionnaire électronique multimédia*, CD-Rom pour PC/Windows 3.1, NT et Windows 95. Edité par Empreinte digitale. Prix : env. 500 francs.

• *Dictionnaire de français Zyzomis*, CD-Rom hybride pour Mac et PC. Edité par Hachette Livre. Prix : env. 500 francs.

• *Dictionnaire Larousse de la langue française*, CD-Rom pour PC et Mac. Edité et distribué par Larousse. Prix : env. 300 francs.

• *Le Grand Robert électronique*, CD-Rom pour Mac, Dos et Windows. Edité par le Robert. Prix : env. 5300 francs.

• *Dictionnaire Larousse bilingue de la langue anglaise*, CD-Rom pour Mac. Edité et distribué par Larousse et PC. Prix : env. 300 francs. Parution le 15 mars.

• *Harrap's Shorter électronique*, CD-Rom pour PC/Windows. Edité par Harrap's. Prix : 1 000 francs. Version Mac annoncée au mois de juin.

En anglais

• *Harrap's Chamber English Dictionnary*, CD-Rom pour PC/Windows. Edité par Harrap's. Prix : env. 1 000 francs.

• *Bookshelf'95*, CD-Rom pour Mac ou pour PC/Windows 3.1. Edité par Microsoft. Prix : env. 800 francs.

• *Bookshelf'96-97*, CD-Rom pour Mac ou PC/Windows 95. Prix non communiqué. A paraitre en septembre.

• *Encarta 96*, CD-Rom pour Mac ou PC/Windows 3.1, Windows 95. Edité par Microsoft. Prix : env. 800 francs.

• *The 1996 Grolier Multimedia Encyclopedia*, CD-Rom pour Mac/Système 7.1 ou pour PC/Dos 5.0 ou Windows 3.1. Edité par Grolier Interactive. Prix : env. 400 francs. Vendu avec la version américaine du CD-Rom consacré à la fondation Maeght, The Marguerite and Aimé Maeght Foundation.

L'Etat du monde 1981-1996

Comment va... le monde ?

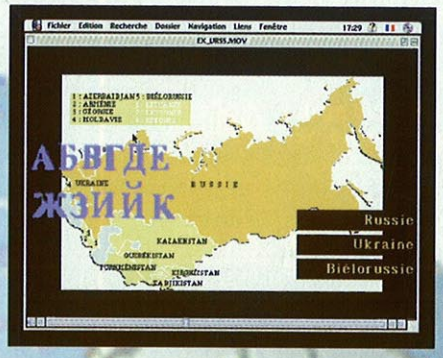
Grâce au CD-Rom, le savoir se démocratise. La preuve en est donnée par ce titre des éditions La Découverte, qui n'offre pas moins de quinze volumes de l'Etat du monde pour le prix de trois éditions papier ; avec, en prime, une navigation qui autorise des recherches sans fin.

L'Etat du monde
En français.
CD-Rom Windows (3.1, 95) et Mac.
Editeur : La Découverte.
Distributeur : Mediadis.
Prix : env. 450 F TTC.

PLUS PETIT et encore plus pratique ! Pour la toute première édition de la version CD-Rom de l'Etat du monde, les éditions La Découverte n'ont pas fait les choses à moitié, en proposant les quinze volumes édités de 1981 à 1996 de ce grand classique sur une seule galette laser. Pour le plus grand bonheur de ceux qui s'intéressent à l'évolution de notre monde, qu'ils pourront suivre, pas à pas, chronologiquement, géographiquement ou à partir de leurs propres itinéraires de recherche.

Cette compilation imposante et de qualité reçoit plus de quatre mille articles signés des plus grands analystes français, spécialistes d'économie et de géopolitique. Sans compter les cinq cents tableaux statistiques et la centaine de cartes… L'arborescence est à la mesure des écrits, en dépit, certes, d'une certaine austérité en matière de graphisme (qui caractérise aussi l'original). Mais tout y est – excepté les dessins de Plantu, qui sont remplacés par des photos de l'agence Vu.

Réalisé par la société canadienne Cedrom-SNI, ce programme tire tout le profit de la technologie moderne, malgré l'absence d'images vidéo, afin d'offrir des possibilités d'exploration – ce ne seront jamais celles de la version papier – qui permettent au lecteur de déambuler de texte en texte, sans avoir à tourner et à retourner les pages. Ici, douze modes de recherche aiguillent le visiteur vers des investigations thématiques assorties d'un système de recherches combinées – si tant est qu'elles soient réalisables. On peut également créer ses propres liens hypertexte, générer des dossiers et les exporter sur disquette. Bref, plus qu'une classique encyclopédie, si riche soit-elle, ce CD-Rom est un véritable outil de travail qui ravira les amateurs du genre.



Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1 ou Windows 95, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68020, Système 7, 8 Mo de mémoire.

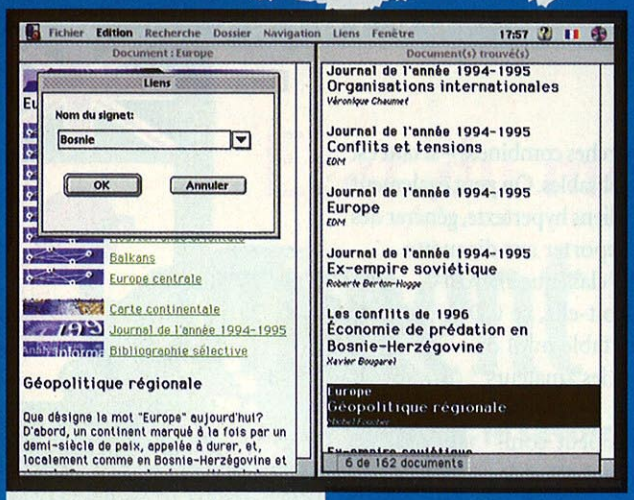
L'exploration peut commencer par la mappemonde, découpée en huit ensembles géopolitiques derrière lesquels se cachent des textes de présentation de l'évolution de la région choisie, mais aussi des animations graphiques soutenues par un commentaire sonore. Ensuite, il suffira de cliquer sur le pays

recherché pour aboutir à l'analyse de la dernière année. A ce stade, on peut aussi visualiser la carte du pays, sa fiche signalétique, les données concernant la démographie, la culture, l'armée, le commerce extérieur, l'économie, la géopolitique interne… ainsi que la bibliographie recommandée.

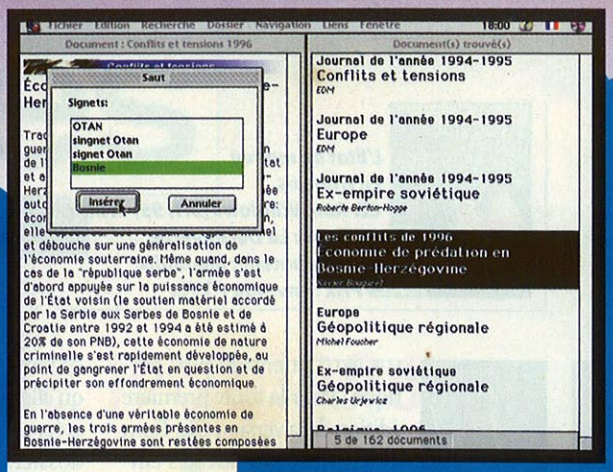
Envie d'en savoir plus ? Vous pourrez remonter le temps et faire défiler les années – avec la possibilité d'afficher jusqu'à trois textes en mosaïque –, mais aussi effectuer un voyage dans l'espace, en choisissant de revenir à la classification géographique supérieure, voire filer sur un autre texte complémentaire repéré par un lien hypertexte. Pour les requêtes plus précises, la barre de menu, bien étoffée, propose une palette de onze itinéraires de recherche afin de retrouver tous les Etats du monde par continent, par ensemble géopolitique ou par pays, bien sûr. On peut consulter les questions stratégiques et économiques,

Critiques

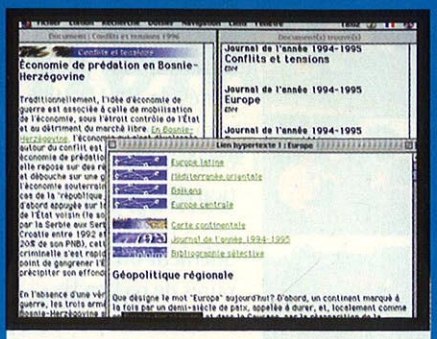
Découverte



Pour créer votre lien hypertexte, commencez par insérer un premier signet, qui permettra de repérer le point d'arrivée du second document.

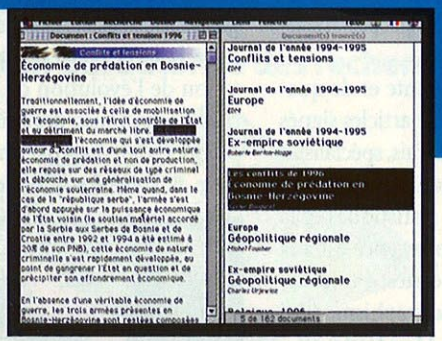


Donnez un nom à ce signet, qui sera enregistré dans un dossier. D'un clic sur le signet, il renverra au signet précédemment sélectionné.



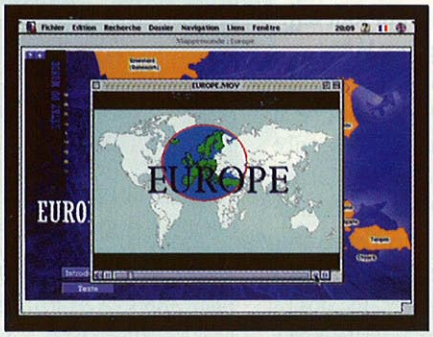
Votre lien hypertexte est créé : il apparaît en vert dans le texte, comme tous les autres liens. Dans l'encadré s'affiche le texte auquel le lien renvoie.

Afin de créer le point de départ, il suffit de surligner, à la souris, un mot ou une portion de texte en lui donnant un nom.



traitées d'année en année, en s'intéressant aux sujets qui traitent des conflits, des organisations internationales, des dossiers thématiques et des statistiques mondiales. Sans oublier la recherche dans le texte intégral, qui autorise une sélection par mot, portion de mot ou phrase, par auteur ou par date.

Impossible de s'égarer dans les méandres du globe : une aide en ligne est disponible à tout moment afin de répondre aux nombreuses combinaisons de questions offertes à l'utilisateur. Une fois le texte affiché, il lui sera possible d'ajouter un « signet », qui remplace le traditionnel marque-page, afin d'ancrer ses propres repères au fil des lignes, et ainsi s'assurer de pouvoir revenir exactement



à l'endroit souhaité lors d'une nouvelle consultation. Il suffit simplement de cliquer sur le picot turquoise qui signale sa présence en entête, lui-même référencé dans une base d'où il pourra directement être sollicité.

Au fil de ses découvertes, le voyageur pourra même se permettre d'ajouter des annotations qu'il n'aurait pas osé griffonner dans la marge de l'édition papier ; et, pour peaufiner son travail, d'insérer ses trouvailles dans un traitement de texte ou un tableur, avant d'imprimer à volonté ses textes, tableaux et cartes, voire d'exporter le résultat de ses recherches sur disque dur ou sur disquettes pour réutiliser l'information sur un autre ordinateur pourvu du même CD-Rom.

L'Etat du Monde n'en restera pas là, puisqu'il sera réédité et amélioré chaque année. Tant mieux ! Des titres comme celui-là justifieraient à eux seuls l'achat d'un lecteur de CD-Rom. A 155 francs le volume papier, ces quinze éditions reviendraient à 2 325 francs, alors que cet ouvrage ne coûte que 450 francs !

Installation

Sur Mac, glissez l'icône Cdrmac sur le disque dur. Copiez le fichier Cedrom.Ini de ce dossier sur le dossier Préférences du dossier Système avant de redémarrer (cela occupe 4 Mo sur le disque dur).

Sur PC, à partir de Windows 95, sélectionnez Installer avant de lancer le logiciel à partir de l'item L'Etat du monde. Sous Windows 3.1, à partir du menu fichier du gestionnaire de programmes, lancez la commande Exécuter, tapez la lettre du lecteur de CD-Rom suivie de Wininst.Exe. Le fichier Cdrwin.Exe est installé sur votre disque dur (environ 2 Mo). Vous pouvez lancer le logiciel en double-cliquant sur l'icône L'Etat du monde.

/ Florence Serpette

Bravo ! Pour le système de navigation, la richesse du contenu, la possibilité de créer ses propres liens hypertexte, les multiples combinaisons de recherche… et le prix.

Dommage ! On regrette l'absence de vidéos, l'austérité de la présentation et la pauvreté de certains graphismes, notamment ceux des introductions qui présentent l'évolution de chaque ensemble géopolitique.

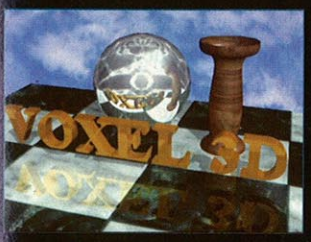
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Créez Vos Images de Synthèse et Animations 3D

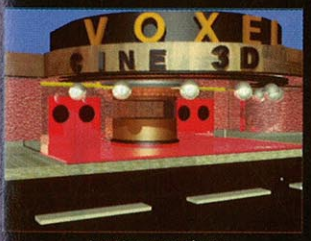
VOXEL 3D

Mapping de surface : textures et images (format TGA, format fractal FIF)

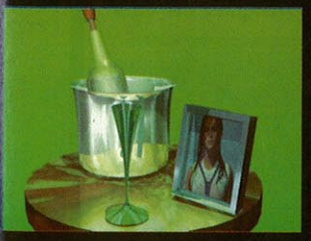
Aménagez votre maison et visitez la avec les fonctions d'animation 3D



Créez votre logo en 3D



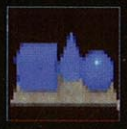
Imaginez vos décors (dessin:Michael LELIN)



L'INTERFACE DE VOXEL 3D:

- Interface graphique en icônes 3D
- Déplacez, étirez vos objets selon tous les axes avec le space-user
- Appliquez à vos objets toutes les matières de votre choix
- Placez vos objets avec précision sur les 3 vues de travail
- Fenêtre de visualisation 3D avec rendu fil de fer, gouraud, phong, ray-tracing

LES POINTS FORTS DE VOXEL 3D:



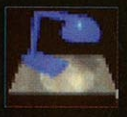
Utilisation de formes et fontes en 2D pour les transformer en objets 3D soit par extrusions ou révolutions de profils.Fonctions spéciales pour la création d'arbres, de profilés, de géodésiques.Importation de fichiers DXF

Nombreuses fonctions de transformations et de déformations / Opérations booléennes
Déplacement de tous les points et facettes 3D

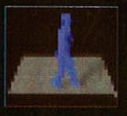
Offre de lancement 990 Frs HT (au lieu de 2990 Frs HT)

Bibliothèques de matières et d'objets 3D,
Générateur de textures avec multiples réglages
(couleur, brillance, transparence, rugosité, réfraction, réflexion, etc...)

Rendu réaliste en ray-tracing jusqu'à 16 millions de couleurs dans la résolution de votre choix (jusqu'en 8000x8000)
Rendu rapide d'images en mode Phong ou Gouraud



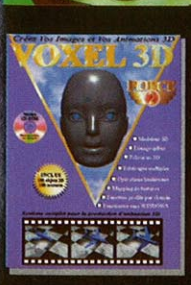
Large éventail de sources lumineuses
(Soleil, néon, projecteurs, spots)



Système complet pour la production d'animations 3D (avec éditeur de scénario)
Sortie au format FLI, FLC ou TGA

Service lecteurs n° 8

M.M.CREATION 13 Rue Fernand Léger 75020 PARIS Tél: 43 66 51 51 Fax: 43 66 57 50



- Modeleur 3D
- Rendu ray-tracing
- Animation des caméras
- Animation des objets

Plus

- 100 objets 3D
- 100 textures
- 10 cours multimédia sur le CD-ROM

Je désire commander

- Société:
- Nom:
- Adresse:
- Tél: Fax:

VOXEL 3D Force 2 ☐ **1190 frs TTC**
VOXEL 3D Force 1 (sans le module d'animation) ☐ **390 frsTTC**
☐ **CD-Rom** ☐ **Dk**

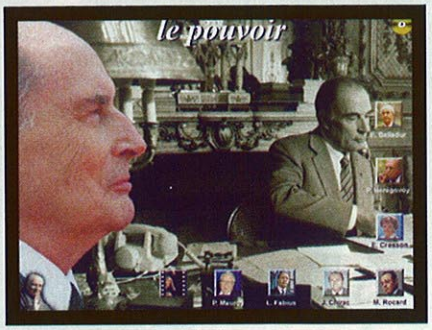
- Je joins un chèque à l'ordre de M.M.Création
- Je règle par carte visa n°:
- Date d'expiration:
- Signature

SVM M 03/9

François Mitterrand 1916-1996
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Réalisé par CD-Rom Productions
et édité par Microfolie's.
PC MAC Distributeur : Ecudis.
Prix : environ 200 F TTC.

François Mitterrand 1916-1996

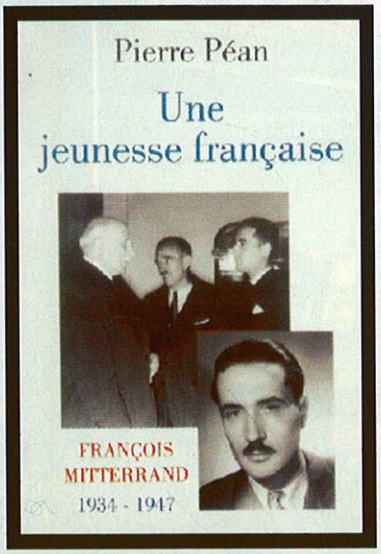
Génération CD-Rom

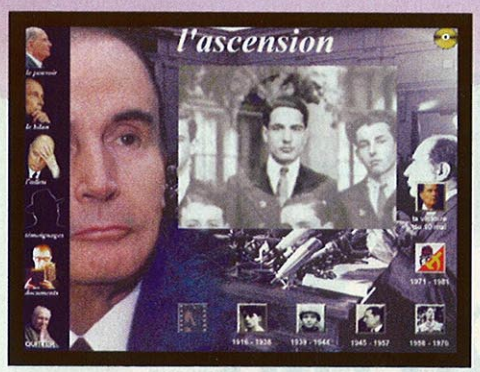


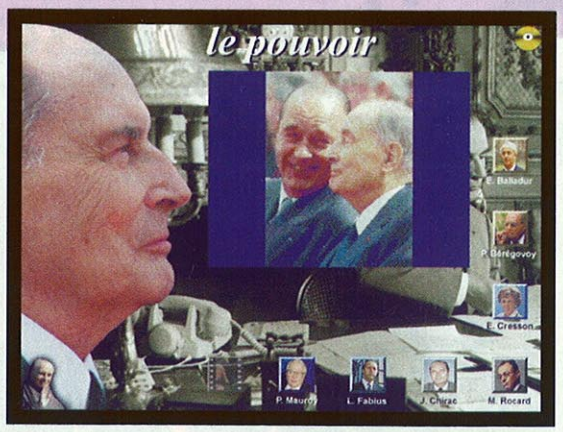
Les auteurs de l'ouvrage *la Décennie Mitterrand*, les journalistes Pierre Favier et Michel Martin-Roland, publient la première biographie multimédia sur CD-Rom de l'ancien président de la République.

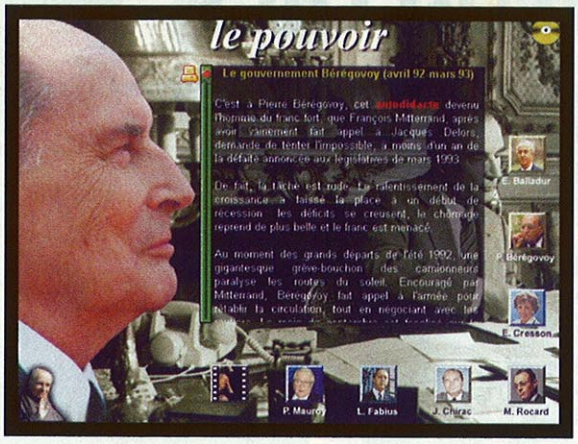
FRANÇOIS MITTERRAND, le général de Gaulle, Pierre Mendès France : des trois personnages de la seconde moitié du XXe siècle qui, selon l'historien Jean Lacouture, «entreront dans l'Histoire», François Mitterrand est le premier à prendre place dans la CD-thèque. Conçu et réalisé par CD-Rom Production, qui a, pour l'occasion, réuni une équipe rédactionnelle dirigée par Catherine Peyrot, François Mitterrand s'ouvre sur la déclaration de l'ancien président de la République, au siège du PS, le 17 mai 1995. Il se referme sur ses mots : «*Je pars sans un soupçon de regret ou d'amertume*».

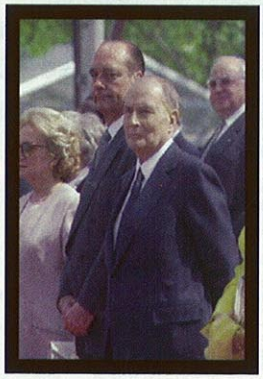
Auteurs des textes, Pierre Favier, qui fut correspondant de l'AFP à l'Elysée durant les deux septennats mitterrandiens, et Michel Martin-Roland, également journaliste à l'AFP, se sont gardés de transposer sur le support électronique leur commun ouvrage, *la Décennie Mitterrand*, publié en deux volumes aux Editions du Seuil (*les Ruptures – 1981-1984 –*, parues en 1991 et *les Epreuves – 1984-1988 –*, sorties en 1995) et qu'un troisième livre achèvera bientôt. Loin de procéder à l'analyse politique détaillée des faits enregistrés au jour le jour, ils livrent aujourd'hui un remarquable travail de synthèse qui évite le double écueil de l'hagiographie et celui de la compilation d'anecdotes. Leur longue fréquentation de l'ancien chef d'Etat et du palais de l'Elysée, le recours à de nombreux documents audiovisuels et un ton journalistique leur permettent de composer le portrait uni et dense, on n'ose dire «vivant», d'un homme politique exceptionnel et complexe dont ils notent, au chapitre le Bilan, «l'ambivalence plus que l'ambiguïté» de sa personnalité. En revanche, les soubresauts de l'actualité survenus au lendemain du décès de l'ancien chef d'Etat ne rencontrent ici aucun écho : l'ouvrage du docteur Gubler n'est pas cité dans la bibliographie ; la revue de presse, ignorant les hebdomadaires, ne retient que les

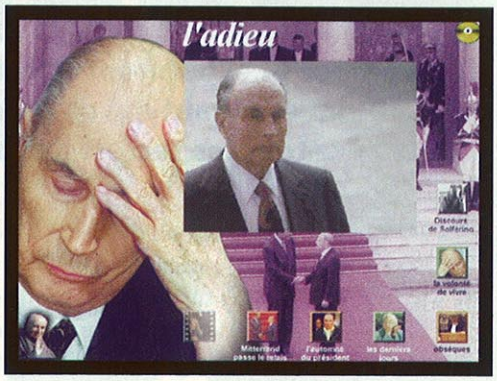






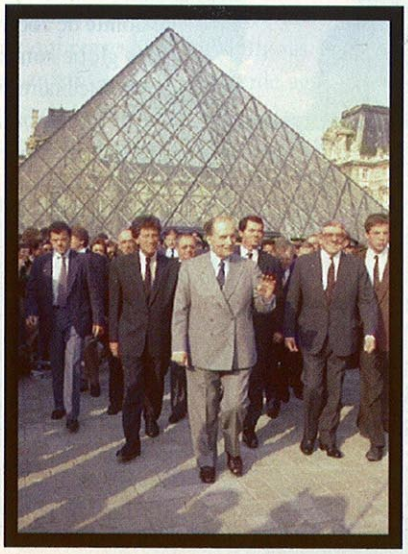






unes de huit quotidiens nationaux et celle du *Herald Tribune;* de même, le choix de photos écarte les images indélicates.

Le Bilan, le Pouvoir, l'Ascension, l'Adieu, Témoignages : chacun des cinq chapitres comporte un montage vidéo commenté, réalisé à partir de documents filmés ou sonores, de photographies d'agence (A.P., Reuter) ou d'extraits de journaux télévisés, qui en résume à grands traits la teneur. Des imagettes introduisent à des sujets traités sous la forme de textes courts, imprimables, que viennent illustrer des photographies plein écran (Associated Press, Archives Photos, Reuter). Au chapitre l'Ascension est retracée la vie de François Mitterrand depuis sa naissance, le 26 octobre 1916, à Jarnac, jusqu'à son arrivée à la tête du pays, le 10 mai 1981. Les gouvernements Mauroy, Fabius, Chirac, Rocard, Cresson, Bérégovoy et Balladur forment la trame du chapitre Le Pouvoir, tandis que Le Bilan dégage les «contradictions et les lignes de force» de la présidence mitterrandienne : la culture (le fameux 1 % des dépenses de l'Etat, les «grands travaux», le Gatt, etc.), l'Europe, mais aussi les «affaires». L'Adieu survole les derniers mois, depuis les célébrations du cinquantenaire de la fin de la Seconde Guerre mondiale auxquelles François Mitterrand avait invité le nouveau président Jacques Chirac élu la veille, jusqu'aux obsèques, en passant par le «discours de Solférino». Enfin, le chapitre Témoignages recueille les réactions qui ont suivi le décès de François Mitterrand, en France et à l'étranger, dans les milieux politique, intellectuel et dans la presse française et internationale.



Les faits plutôt que les polémiques : telle est la règle à laquelle les deux journalistes semblent avoir obéi. Ni complaisance, ni fascination : l'ouvrage, où perce sans doute l'admiration des auteurs pour le personnage, offre peu de prise au débat. Tout au plus reprochera-t-on l'effet un peu lassant que produit l'omniprésence, sur tous les écrans, d'une photo de François Mitterrand, différente il est vrai selon la période traitée. Et le choix, parfois curieux, des mots bénéficiant d'un lien hypermédia : il faut double-cliquer sur Tenir pour afficher la photo présentant côte à côte François Mitterrand et Jacques Chirac lors des cérémonies du cinquantenaire du 8 mai 1945. On regrette davantage l'absence d'outils de recherche, d'une chronologie générale des événements politiques et plus généralement de ressources documentaires apportant des précisions sur les acteurs de la scène politique depuis un demi-siècle, ce qui restreint un peu l'intérêt pédagogique du titre, sans suffire à compromettre sa réussite.

Configuration minimale

- **PC 486DX/66, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.**
- **Mac 68040, Système 7, écran 256 couleurs, 8 Mo de mémoire.**

Installation

Sous Windows 3.1, l'installation se fait à partir de l'unité du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Install.Exe, et sous Windows 95 en double-cliquant sur Install. L'opération déclenche le diagnostic des extensions présentes (si nécessaire, les gestionnaires vidéo peuvent être copiés) et la création d'un groupe de programmes CD Actu où se logent le lanceur et un fichier Lisez-moi. Les fichiers des textes (.Txt), des images (.Bmp) et des vidéos (.Mov) sont récupérables. Nous n'avons pu tester la version Mac, à paraître bientôt.

/ Véronique Balizet

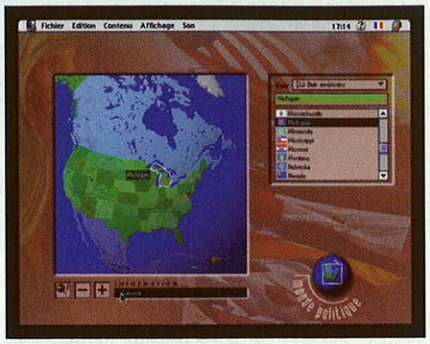
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

3D Atlas
En français. CD-Rom Mac.
Editeur : Creative Wonders/EA World.
Distributeur : Electronic Arts.
Prix : env. 350 F TTC.
MAC (Version PC prévue en mars.)

3D Atlas

Le tour du monde en 80 clics

Explorer la Terre, découvrir ses contours et s'informer sur les hommes qui l'habitent : c'est ce que propose 3D Atlas, un CD-Rom étonnant qui se consulte de différentes façons et qui livre tous les secrets du monde, ou presque.



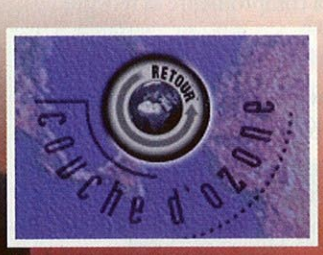
ENVIE DE PRENDRE ses cliques et ses claques, d'arpenter le monde et de se poser sur un coin de la Terre afin de feuilleter les cartes postales d'un pays lointain… Envie de découvrir la planète dans tous ses états et d'observer les conséquences des négligences humaines. Ou tout simplement envie de parfaire ses connaissances en géographie… avec un globe en 3D qui remplace à la fois le papier glacé des atlas classiques et le bon vieux globe que l'on caressait autrefois du bout des doigts. 3D Atlas vous offre tout cela d'un coup, avec, au total, douze parures du globe, quinze minutes de séquences vidéo, mille photos de reportages, vingt mille images prises par des satellites et plus de cinq cents données statistiques. Sans compter quelques récréations, comme l'étonnant et dépaysant survol plein écran en *full motion* de treize régions du monde (les Alpes, l'Himalaya, les montagnes Rocheuses, etc.), ou l'observation de photos satellitaires de grandes villes telles que Tokyo, Bombay, Moscou, New York et San Francisco.

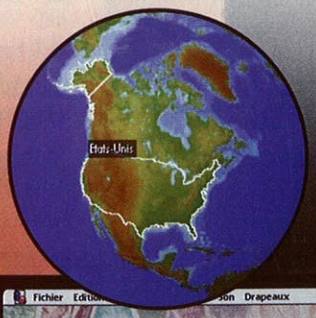
Calée dans la grande fenêtre de l'écran, la planète bleue tourne à volonté, change de peau d'un clic dans la barre de menu pour révéler ses contours physiques, politiques ou économiques. Juste à côté, l'autre fenêtre, plus petite, permet à l'utilisateur de sélectionner les parties du monde ou les lieux qui l'intéressent (continents, pays, villes, mers, profondeurs océaniques, fleuves, lacs, rivières, montagnes, volcans ou encore lieux personnalisés à définir vous-même).

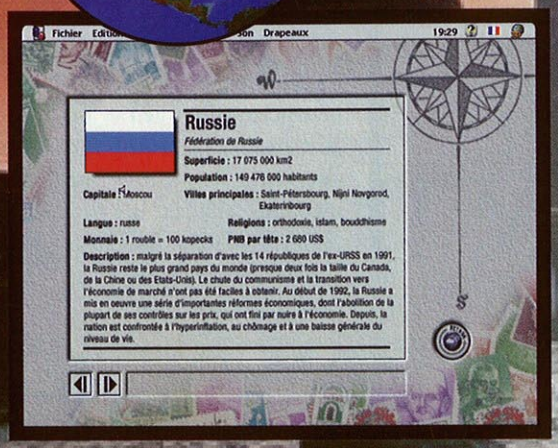
3 D Atlas brille par sa simplicité d'utilisation et par l'élégance de ses décors, soutenue par une agréable illustration sonore qui accompagne le voyageur solitaire. Un clic sur le globe politique, et vous sont présentées toutes les nations de la Terre et leurs frontières ; un clic sur les Etats-Unis, et ses contours s'affichent en pointillé ; un autre clic au cœur du pays, et ceux des différents Etats se dessinent ; un dernier clic, et apparaît la fiche signalétique relatant le passé du pays – en trop peu de lignes, malheureusement – avant que ne vous soit proposée une sélection des quelque huit cents photos illustrant chaque région. En allant dans le menu Villes, on pourra même observer les hauteurs de San Francisco ou de New York, avec la possibilité de zoomer neuf fois.

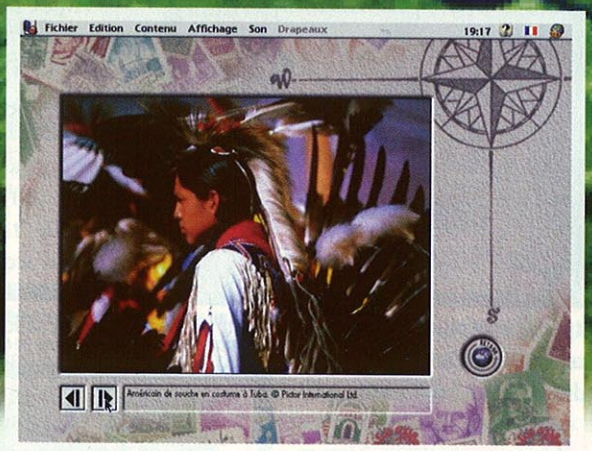
Au globe sont associées des milliers de photos satellitaires afin de représenter la Terre telle qu'elle apparaît vue de l'espace, sans nuages. Onze reportages vidéo de une à deux minutes viennent illustrer la triste réalité des maux dont souffre l'environnement à l'échelle mondiale, de la destruction de la couche d'ozone aux pluies acides, en passant par l'extinction d'espèces menacées ou la surexploitation des mers. La rubrique Evolution permet l'étude de divers phénomènes sur une période déterminée, comme l'élévation du niveau de la mer (dû au réchauffement de la planète), l'urbanisation du Caire…

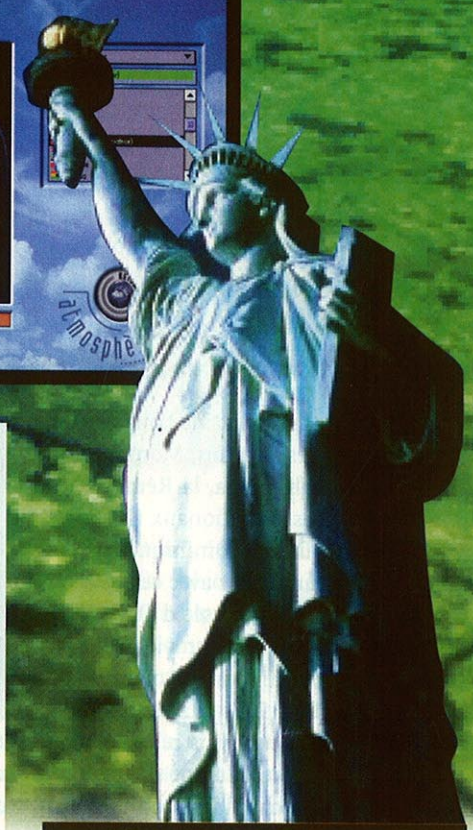
Neuf autres globes sont disponibles afin de découvrir la Terre sous un autre angle : le











Configuration minimale

- **Mac 68000 ou Power Macintosh, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.**

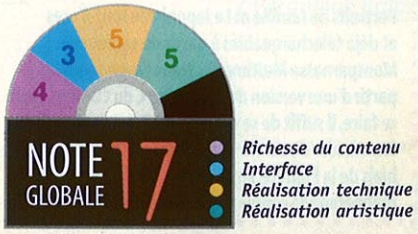
globe atmosphérique, avec la couverture nuageuse et les changements de climat, le globe de la biosphère, qui dépeint les changements de la végétation tout au long de l'année, le globe de la dérive des continents sur 600 millions d'années, le globe de l'écorce terrestre, multicolore, les globes de la géosphère, de l'hydrosphère, de la tectonique des plaques, des fuseaux horaires… et le plus étonnant, le globe révélant les points lumineux de notre Terre qui sont perceptibles de l'espace – notamment ceux qui correspondent aux grandes capitales, aux projecteurs des bateaux de pêche en mer de Chine, aux feux de forêts en Amérique du Sud ou encore aux flammes qui s'échappent des puits de pétrole d'Arabie. Le voyage ne s'arrête pas là : 3D Atlas vous entraîne également à la découverte de neuf types de régions et de climats différents, du désert à la taïga, en passant par la savane ou la forêt tropicale.

Les passionnés se pencheront sur la très riche base de données statistiques provenant du World Ressources Institute. Les informations sont consultables, au choix, sous forme de courbes, de graphiques ou de diagrammes. Réparties en huit rubriques (économie, agriculture, énergie, environnement, données globales et physiques, population et transports), elles forment une mine d'informations, qui, d'un clic, permet de comparer la part du budget que chaque pays consacre à la santé, de connaître les taux de chômage (ceux des hommes, des femmes, etc.), les taux de mortalité infantile, l'espérance de vie dans chaque pays, les principaux exportateurs d'armes, les PIB et les PNB… Des milliers de données qu'il est possible d'enrichir à travers la création de vos propres statistiques, en organisant différemment les données chiffrées (que vous pourrez ensuite imprimer). Reste que si 3D Atlas présente ces chiffres de façon moins austère que le CD-Rom l'Etat du monde 1981-1996 (voir critique dans ce numéro), il est aussi pauvre en textes que ce dernier peut l'être en images. Des lacunes respectives qui les rendent tous deux idéalement complémentaires.

Installation

Au démarrage, l'icône 3D Atlas s'affiche sur le bureau. Double-cliquez sur l'icône du disque afin d'afficher la fenêtre et sur celle du programme pour vous envoler autour du monde. Afin d'accélérer le « voyage », il est conseillé de copier préalablement le programme principal (sans le fichier de données) sur le disque dur (4,5 Mo sont requis).

/ Florence Serpette



Musée d'Orsay, visite virtuelle
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeurs : Montparnasse Multimédia et la RMN. Distributeur : BMG Interactive.
Prix : environ 400 F TTC.

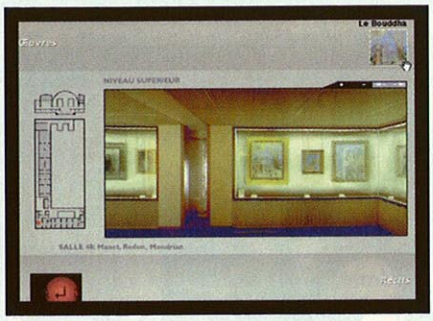
PC MAC

Musée d'Orsay, visite virtuelle

Gare... au musée

Déambulation et repérage dans le bâtiment même du musée, étude détaillée de près de deux cents œuvres : le CD-Rom consacré au musée d'Orsay s'impose comme une aide à la visite de ses collections.

DEUX ANS APRÈS le Louvre, peintures et palais, Montparnasse Multimédia, la Réunion des musées nationaux (RMN) et l'auteur Dominique Brisson renouvellent leur exploit avec ce CD-Rom consacré cette fois au musée d'Orsay, dont l'essentiel des collections provient de l'ancien musée du Jeu de Paume et couvre la période 1848-1914 (1905 pour la peinture). A l'instar de son désormais célèbre prédécesseur, ce CD-Rom anticipe de quelques mois l'emploi de technologies sophistiquées

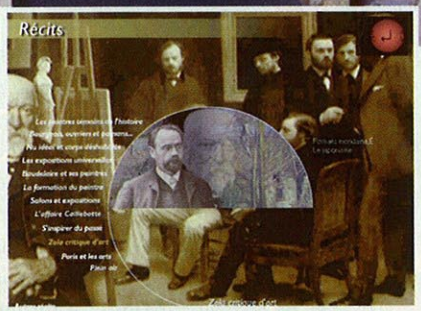


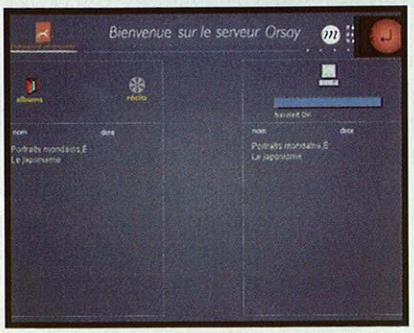
appelé à se banaliser – sur ce point, on se reportera à l'article Le futur entre en gare dans *SVM Multimédia* n° 5.

Visite ou Collections : c'est l'alternative qui se présente dès l'introduction. Mais cette distinction se révèle purement formelle tant les modes d'accès et de circulation dans le programme sont variés : le bouton Suite de la visite (par salle, artiste, courant artistique, etc.), l'index alphabétique (des œuvres et des artistes) ou les sommaires des deux grands chapitres. Et disponibles à tout instant, grâce aux liens hypermédias ménagés – un clic sur la mention de la salle où est accrochée une œuvre renvoie immédiatement à la séquence QuickTime VR correspondante. Grâce aussi à la petite planète qui concentre toutes les fonctions de navigation : retour à l'étape précédente ou au sommaire, index, album, chronologie, aide contextuelle en ligne, trajet (la fonction historique).

En panne d'inspiration ? On peut alors recourir au Guide intelligent qui, analysant les premiers choix effectués, suggère huit autres œuvres. Surtout, à la différence du Louvre, ce CD-Rom propose une visite virtuelle du bâtiment dont la designer italienne Gae Aulenti a signé l'architecture intérieure et l'aménagement muséographique. Pour coller au plus près à la visite réelle du musée, le Lab, la société partenaire de Montparnasse Multimédia chargée du développement, s'est appuyé, on l'a vu, sur la technologie QuickTime VR, qui permet de composer des vues panoramiques à partir d'une douzaine de photo-

Récit d'une connexion



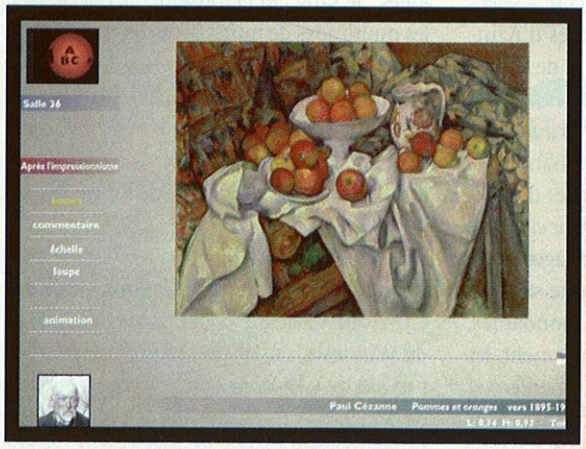


Deux Récits commentés, Portraits mondains, Portraits de famille et Le Japonisme sont d'ores et déjà téléchargeables à partir du serveur de Montparnasse Multimédia. Nous l'avons vérifié à partir d'une version de test pour PC du CD-Rom. Pour ce faire, il suffit de se connecter, *via* un modem et son fournisseur de service *on line*, puis de se rendre, par le biais de la Planète, sur l'Album. Un double clic sur la mappemonde connecte immédiatement au serveur de l'éditeur. L'écran se divise en deux : à gauche, le serveur, à droite, votre ordinateur. Un clic sur Récits affiche les titres disponibles, un autre clic sur le bouton Transfert déclenche le téléchargement. On procède de même pour télécharger les albums d'autres utilisateurs du CD-Rom ou envoyer le sien.

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran VGA 256 couleurs.**
- **Macintosh 68040, Système 7.1, écran 256 couleurs.**

L'Album. On y resserre ses œuvres préférées, à regarder comme un diaporama, grâce à la petite caméra. Et on se connecte avec la mappemonde.



graphies. L'effet est particulièrement saisissant et réussi dans l'Allée centrale du musée, où la navigation autorise les déplacements dans l'image, tant latéraux que verticaux, du sol à la voûte du musée.

Quiconque n'a jamais mis les pieds au musée d'Orsay peut à juste titre espérer prendre ses marques, tandis que le familier de l'institution s'y déplace les yeux (presque) fermés. La mention du nom ou du numéro de la salle et le plan du musée, affiché à gauche de l'écran, facilitent le repérage et la progression dans le bâtiment. Et, pourquoi pas, prendre le « circuit » recommandé par le musée, qui commence au rez-de-chaussée, se poursuit au niveau supérieur avant de s'achever au niveau médian… De salle en salle, on peut apercevoir nombre d'œuvres que la fonction zoom permet d'approcher. Mais seules celles dont l'imagette s'affiche au-dessus de la fenêtre réservée à la séquence QuickTime VR bénéficient d'une présentation détaillée. On peut accéder directement à ces œuvres en préférant le menu Collections.

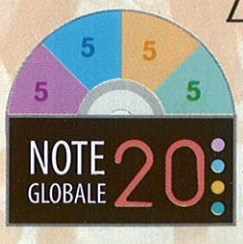
Avec cent deux œuvres sur les cent quatre-vingt-dix œuvres principales, la peinture est la forme artistique la mieux représentée dans cet ouvrage, qui n'ignore cependant pas les arts graphiques (onze pièces), les arts décoratifs (vingt-quatre pièces, meubles ou objets) et la photographie (treize clichés). Parmi les quatorze courants artistiques retenus, tous illustrés des musiques correspondantes, l'impressionnisme rassemble à lui seul quarante-cinq peintures. La sculpture compte quarante pièces, Rodin et Carpeaux en signant chacun quatre, Bourdelle, deux. Chaque œuvre présentée bénéficie au minimum d'une légende détaillée, d'une photo affichable plein écran et d'un commentaire. Les fonctions Echelle, Loupe, un A propos, l'accès à un Récit thématique (un QuickTime VR à plat), une biographie de l'artiste ou une animation (quarante-cinq en tout) en complètent parfois l'étude.

Pourtant, ce remarquable CD-Rom fait figure d'honorable entrée en matière, à la lumière de l'inventaire des œuvres du musée de la rue de Bellechasse (chiffres 1990) : 1 035 peintures, 100 pastels, 700 objets d'art, 800 sculptures, 300 objets dits documentaires (appartenant à l'ancien hôtel Orsay) forment l'essentiel des œuvres exposées et seulement les deux tiers de la totalité des collections. Sans oublier les 10 000 photographies que revendiquait, lors de son ouverture, le Musée. La visite, passionnante, n'était que virtuelle…

Installation

Sur Mac, il faut double-cliquer sur « l'installeur » qui procède à la copie du logiciel sur le disque dur, puis redémarrer. L'opération crée un dossier J'imagine le monde, dans lequel se logent le lanceur et les dossiers actualisables, Albums et Récits. Sur PC, l'installation s'opère, à partir de l'unité du lecteur de CD-Rom, en double-cliquant sur Install.Exe. Un tableau affiche les vérifications effectuées sur la configuration de la machine. Il faut ensuite sélectionner le ou les éléments à installer (QuickTime for Windows 2.01, Microsoft WinG et Orsay) sur un répertoire cible, par défaut C:\Orsay. Le lanceur peut être logé, au choix, dans un Groupe de programmes existant ou à créer. Le logiciel peut être désinstallé en relançant « l'installeur ».

/ Véronique Balizet



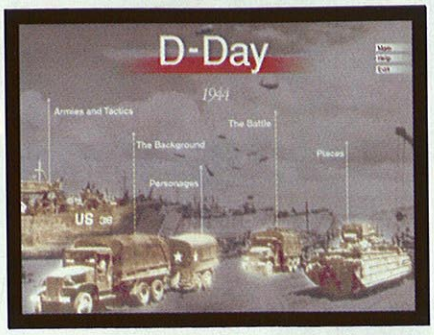
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Les Grandes Batailles
En français (testé en version anglaise).
Editeur : Scala/Emme.
Distributeur : Emme.
PC Prix : env. 350 F TTC (deux CD-Rom).

Les Grandes Batailles

Champs de Mars

Des grandes batailles, événements phares de l'histoire, on ne retient souvent que le nom et la date. Grâce au CD-Rom, les voici expliquées et replacées dans leur contexte historique. Sous cet éclairage, on comprend mieux l'influence qu'elles ont eue sur l'évolution du monde.



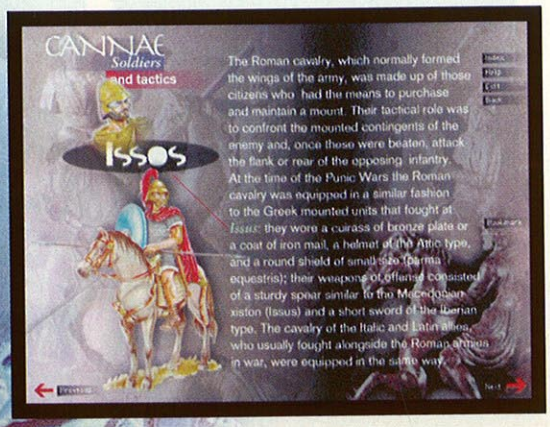
Configuration minimale

- PC 486DX/33, Windows, 8 Mo de mémoire, 5 Mo sur disque dur.

UNE CONCEPTION DE L'HISTOIRE veut que cette dernière s'écoule comme un fleuve, avec de longues phases de tranquillité entrecoupées de passages violents et impétueux… Une bataille, si importante soit-elle, n'est compréhensible que par rapport à un environnement et aux personnages qui l'ont provoquée. C'est là que réside tout l'intérêt de ce titre : les armées et leur tactique, le contexte historique, les personnages marquants, les lieux, tout est exposé de manière que l'on puisse apprécier, pour chaque bataille, les forces en présence, les tenants et les aboutissants…

Il a quand même bien fallu choisir les rencontres jugées les plus importantes. Un choix forcément arbitraire, puisqu'il n'y avait de place que pour dix batailles. L'Antiquité est expédiée en deux affrontements : Issos (Alexandre le Grand bat les Perses de Darius III en 333 avant J.-C.) et Cannes (magistrale victoire d'Hannibal sur les Romains). On y aurait bien vu Marathon ou Salamine, mais, tout bien considéré, le choix n'est pas mauvais. On saute ensuite près de mille trois cents ans afin d'arriver à la bataille d'Hastings, qui vit, en 1066, la victoire des Normands de Guillaume le Conquérant contre les Saxons d'Harold II. Cette bataille marque le début d'une série anglaise – sélection contestable – avec les batailles d'Azincourt (1415), de Naseby (1642) et de Culloden (1746), puis l'on continue avec les batailles d'Austerlitz, de Gettysburg et de Verdun pour finir par le débarquement de Normandie.

Ces batailles sont accompagnées d'explications à la fois orales et écrites. Pour chacune d'elles, les thèmes abordés (personnages, lieux, contexte, etc.) se composent d'une suite de pages-écrans. Les illustrations, abondantes, y sont disposées avec art. Curieusement, les reconstitutions des batailles, commentées et animées, sont traitées sans autant de luxe dans les détails : les plans sont très sommaires, les corps d'armée sont représentés sous une forme presque abstraite. Les mouvements de troupes sont bien perceptibles, mais le traitement graphique manque de réalisme et est assez déroutant.

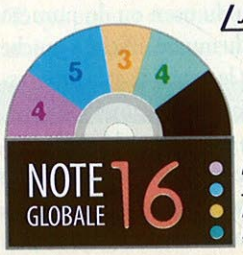


Reste que toutes ces guerres paraissent bien jolies : le sang, les gémissements des blessés, les multitudes de morts, cela passe au second plan. Les batailles – comme les événements historiques en général – sont des fables sans moralité. Seul le vainqueur compte. *Vae victis !* (« malheur aux vaincus ! »), disait le Gaulois Brennus lors de la prise de Rome…

Installation

Il faut effectuer deux installations – une par CD-Rom. Chacune d'elles s'exécute à partir de Windows, en lançant le programme Setup.Exe du CD-Rom à partir du gestionnaire de fichiers ou du gestionnaire de programmes. Cela aura pour effet de créer deux icônes qui se retrouveront dans un seul groupe de programmes. Il vous faudra d'abord régler l'écran sur un affichage en 640 x 480 points, et au moins en 32 000 couleurs. Notez qu'en cours de consultation, il suffit d'appuyer sur la lettre *i* pour obtenir à l'écran, sous forme d'organigramme, la liste complète des pages qui composent le CD-Rom. Un clic sur la page désirée vous y amène alors directement.

/ Jean-Loup Renault



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

GLOBAL

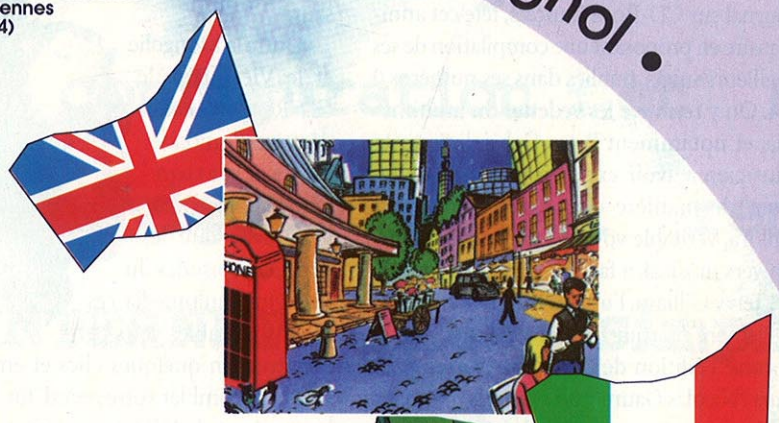
4 METHODES DE LANGUE INTERACTIVES

"POUR AVOIR LE MONDE DANS SA POCHE"...

• Anglais • Italien • Allemand • Espagnol •

EN VENTE DANS LES MAGASINS SUIVANTS :

AIX MULTIMEDIA (13) Aix en Provence
ASC INFORMATIQUE (35) Rennes
AUCHAN Fontenay S/ Bois (94)
AUCHAN Petite Foret.(59)
AUCHAN Noyelles Godault (62)
AUCHAN St Priest (69)
CARREFOUR ANGOULINS (17)
CARREFOUR ANTIBES (06)
CARREFOUR CHALON S/Marne (51)
CARREFOUR COQUELLES (62)
CARREFOUR EVREUX (27)
CARREFOUR FLINS (78)
CARREFOUR GIVORS (69)
CARREFOUR LIEVIN (62)
CARREFOUR PONTAULT COMBAULT (77)
CARREFOUR ROSNY (93)
CARREFOUR ST JEAN DE VEDAS (34)
CARREFOUR ST SERGE (49)
CARREFOUR VENETTE (60)
CARREFOUR VENISSIEUX (69)
CENTRE LECLERC ST MEDARD (33)
CENTRE LECLERC AGNEAUX (50)
CENTRE LECLERC ATLANTIS (44) St Herblain
CENTRE LECLERC BLAGNAC (31)
CENTRE LECLERC DAMMARIE-LES-LYS (77)
CENTRE LECLERC LAURY Basse Goulaine (44)
CENTRE LECLERC ORVAULT (44)
CENTRE LECLERC OSNY (95)
CENTRE LECLERC PARIDIS (44) Nantes
CENTRE LECLERC REZE (44)
CENTRE LECLERC SODIRENNES (35)
CENTRE LECLERC SODIRETZ (44)
CONTINENT MONDEVILLE (14)
CONTINENT OLLIOULES (83)
CONTINENT PROVENCIA (74) Cluses
CONTINENT QUIMPER (29)
CONTINENT REIMS (51)
CONTINENT ST PIERRE DES CORPS (37)
CORA CREIL (60) St Maximin
CORA ERMONT (95)
CORA LENS 2 (62) Vendin Le Vieil
CORA REIMS CORMONTREUIL (55) Cormontreuil
CORA REIMS FLERS (59) Villeneuve D'Ascq
CORA SOISSONS (02)
DELTAROM (78) Chatou
ESPACE CULTUREL LECLERC PARIDIS (44) Nantes
ESPACE CULTUREL LECLERC PAU (64)
EXTRAPOLE BELLE EPINE (94) Thiais
EXTRAPOLE LA DEFENSE (92)
FORUM Espace Culture (38) Grenoble
FRANCE CD (77) LAGNY
FURET DU NORD (59) Lomme
GAMES Jouy en Josas, Velizy 2, St Quentin en Yvelines, Parly 2, Cergy 3 Fontaines, Val Thoiry Genève, Amiens, Vincennes
GEANT CASINO (86) Poitiers
GEANT CASINO (25) Besançon
GEANT CASINO (35) St Grégoire
HYPERMEDIA DAMMARIE (77)
HYPERMEDIA LA VALENTINE (13) Marseille
HYPERMEDIA PORTET/ GARONNE (31)
HYPERMEDIA ST PIERRE DES CORPS (37)
KANGOUROU INFORMATIQUE (92) Courbevoie
LA BOUTIQUE DU CD ROM Limoges (87)
LE CERCLE (78) Orgeval
MCG INTERNATIONAL (08) Charleville Mezieres
MAMMOUTH DARDILLY (69)
MAMMOUTH LA PETITE ARCHE (37) Tours
MAMMOUTH MONTIVILLIERS (76)
MAMMOUTH TAVERNY (95)
MICRO PROSS (81) Albi
PC STARS (68) Huningue
SARO INFORMATIQUE Paris
SEQUENCE NEWS Nantes, La Roche s/yon, Cholet
SURCOUF Paris
TILT INFORMATIQUE (74) Thonon les Bains
VIRGIN (13) Marseille
VIRGIN Paris et tous les magasins FNAC.



CD ROM PC WINDOWS

MINDSCAPE®

99 F*

Service lecteurs n° 16

QUE VOUS SOYEZ DÉBUTANT OU QUE VOUS SOUHAITIEZ PERFECTIONNER VOTRE ANGLAIS, ALLEMAND, ITALIEN OU ESPAGNOL, CE PROGRAMME VOUS EST DESTINÉ.

© MINDSCAPE INTERNATIONAL 1995. * PRIX GENERALEMENT CONSTATE EN MAGASIN.

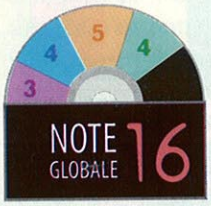
LVI les Incontournables
CD-Rom Windows et Mac.
En français. Editeur et distributeur :
PC MAC Les Editions numériques.
Prix : env. 250 F TTC.

LVI les Incontournables

Etat de l'art

DEUX ANS ! *la Vague interactive*, le premier journal sur CD-Rom français, fête cet anniversaire en proposant une compilation de ses meilleurs sujets, publiés dans ses numéros 0 à 4. On y retrouve les vedettes du multimédia, et notamment Peter Gabriel, premier musicien à avoir exploité le support CD-Rom de manière originale et inventive. Xplora, véritable voyage interactif dans son univers musical, a fait date… et des émules.

Terry Gilliam, l'un des Monty Pythons, a également marqué de son style satirique et cocasse l'édition de CD-Rom. Autres *guest stars* : Nicolas Gaume, un Français maître en multimédia qui exerce ses talents de créateur de jeux chez Mindscape Bordeaux, et Ron Cobb, fondateur de Rocket Science, créateur de Loadstar, Cadillacs et Dinosaurs…



Outre la Mongolie et le Viêt Nam, le CD-Rom nous fait découvrir le monde de la création d'images en 3D. Si vous avez raté les premiers épisodes du feuilleton multimédia, ces Incontournables vous permettront en quelques clics et émerveillements de combler votre retard. En attendant le numéro 6 de LVI (courant mars) avec, en invitée, Laurie Anderson.

Installation

Sur Mac, si vous avez une version de QuickTime antérieure à celle qui est fournie (2.1), faites glisser l'icône de cet utilitaire dans votre dossier Système. Redémarrez, puis cliquez sur l'icône LVI.

Sur PC, cliquez sur Install.Exe pour installer CD et QuickTime 2.1 (soit 1 200 Ko). A partir d'Install.Exe, vous pourrez aussi désinstaller le logiciel. **/ Martine Guenzet**

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1 ou 95, 4 Mo de mémoire, 256 couleurs.**
- **Macintosh 68040, 4 Mo de mémoire, 256 couleurs.**

GaultMillau
CD-Rom Windows.
En français.
Editeur et distributeur : iTi et GaultMillau.
PC
Prix : env. 300 F TTC.

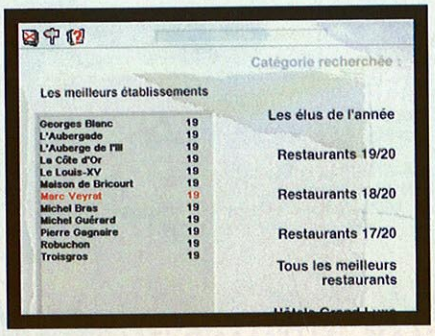
GaultMillau

Itinéraire gourmand

L'ÉDITION 96 du fameux guide gastronomique GaultMillau France paraît pour la première fois sur CD-Rom. Une version électronique plus que multimédia. C'est plus du côté de sa base de données (8 000 hôtels et restaurants consultables par catégorie ou par région) qu'il faut chercher l'attrait du titre.

Les images se limitent à 2 000 photos, fort banales ; les commentaires sonores sont également clairsemés. Heureusement, les critiques de l'équipe GaultMillau sont intéressantes, et les renseignements pratiques utiles lorsqu'il est question de préparer un festin. Les tables renommées, et notamment les élues de l'année, sont traitées avec force détails, affichant même leur carte prestigieuse.

Le guide va cependant plus loin que la critique gastronomique elle-même : il explique de manière claire comment se rendre au lieu choisi. En effet, coproduit avec iTi-La Prévention routière (qui vient d'éditer un CD-Rom de calcul d'itinéraire), le guide comporte des cartes géographiques allant jusqu'au 600 000e, recense 38 050 localités et 136 000 kilomètres de routes. Il permet de tracer son itinéraire gourmand d'un point à un autre, en tenant compte de facteurs tels que le temps ou l'agrément. Les annotations personnelles ont également leur place dans une rubrique spécifique. Afin de prolonger ses souvenirs gustatifs.



Installation

Sous Windows 3.1, dans le gestionnaire de fichiers, choisissez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-Rom et cliquez sur Install.Exe. Il faut prévoir environ 10 Mo de libre sur votre disque dur pour la copie des fichiers de la base de données.

/ M. G.

Configuration minimale

- **PC 486DX, 8 Mo de mémoire, 10 Mo sur le disque dur, Windows, affichage 256 couleurs.**

N°1 sur INTERNET

Exclusif en Europe, World-NET vous offre World-NET ACCESS, le 1er logiciel de configuration et de navigation qui rend INTERNET plus simple, avec en plus :

World-NET

- Votre service WEB personnel gratuit
- 1 hot-line gratuite, accessible 6j/7
- Un nombre d'heures de connexion illimite
- Un manuel d'utilisation gratuit
- Des points d'acces 28.800 bauds sur toute la France.

Pour seulement 99 Fr. TTC* par mois tout compris ! (sans frais supplementaires d'inscription ou de dossier et sans duree minimale).

Tel : (1) 40 37 90 90

3615 WORLDNET

Elu meilleur operateur francais

Pour une documentation gratuite, retourner ce coupon à World-NET, 11-13, rue de l'Escaut 75019 Paris.

Société:_____

Nom:_____

Prénom:_____

Adresse:_____

_____

C.P:_____ Ville:_____

Tél:_____ Fax:_____

Environnement: ❑ Mac ❑ PC

SVM MULTIMEDIA

*Règlement par prélèvement et par mois indivisible

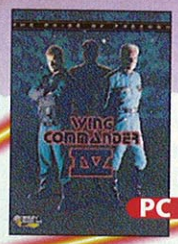
Service lecteurs n° 15

Wing Commander IV

Le film dont vous

COMME UN FILM

Douze millions de dollars : un budget colossal, qui bat tous les records dans le domaine des jeux. Origin n'a pas fait les choses à moitié. Le casting de Wing Commander IV est prestigieux : on y retrouve Mark Hamill (Star Wars) dans le rôle du colonel Christopher Blair, Malcolm Mac Dowell (Orange mécanique, Star Trek Next Generation) jouant l'amiral Tolwyn, tandis que Tom Wilson (Retour vers le futur I, II et III) n'est autre que Maniac. Au plan de la technique, on retrouve le même luxe : sept semaines de tournage, trente-huit décors et quatre studios d'enregistrement sonore. Contrairement à la version précédente, où les acteurs jouaient devant un fond bleu, les décors sont réels dans Wing Commander IV, que ce soient la salle des commandes, le bar ou les autres lieux. La notion de film interactif prend alors toute son ampleur… Et la frontière entre film, jeu et réalité tend à disparaître un peu plus !

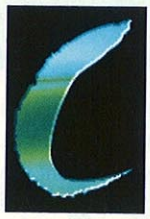


PC

Wing Commander IV, the Price of Freedom. En français. CD-Rom MS-Dos et Windows 95 (en option). Editeur : Origin. Distributeur : Electronic Arts. Prix : env. 500 F TTC.

êtes le héros

Ce n'est plus tout à fait un jeu, ce n'est pas vraiment un film : pas moins de six CD-Rom et un budget de douze millions de dollars ont été nécessaires à la réalisation de cette aventure interactive, où intrigues et combats dans l'espace s'entremêlent. Attention ! Wing Commander IV atterrit – avec fracas – sur la planète PC.



LE NOUVEL ÉPISODE de la saga désormais culte des Wing Commander reprend tous les éléments nécessaires afin d'en faire un succès : scénario passionnant, combats spatiaux à vous mettre en apesanteur, réalisation et distribution dignes des plus grands films, bande son très soignée. Préparez-vous à une immersion totale !

Mais d'abord, situons l'intrigue.La guerre qui opposa la Confédération aux Kilrathis est finie. Vous, le colonel Christopher Blair, êtes allé profiter du bon air de la campagne. Habitant désormais une ferme paisible, vous renouez avec les charmes antiques de la terre.

Ailleurs, le climat est moins serein : un convoi de la Confédération est mystérieusement détruit par un groupe de combattants, les Black Lance, près des Mondes Frontières ; une destruction qui semble annoncer des bouleversements importants. L'Assemblée de la Confédération accorde deux semaines à l'amiral Tolwyn pour mener son enquête. Vous aussi, vous allez reprendre du service. Vous avez rendez-vous dans un bistrot avec Maniac, votre fantasque collègue… L'aventure recommence.

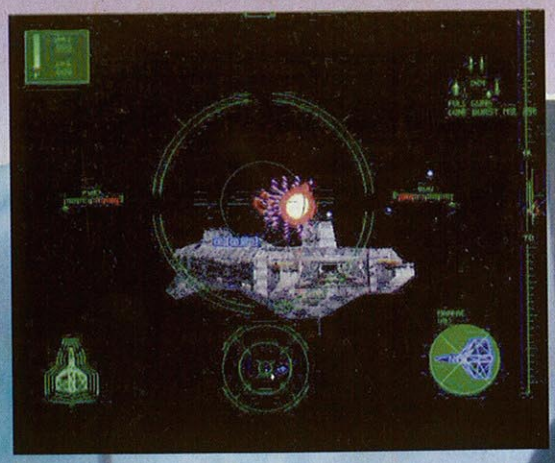
L'introduction à Wing Commander IV, qui dure bien un quart d'heure, vous plonge directement dans l'ambiance. C'est un véritable film interactif avec des décors réels. Après avoir assisté, impuissant, à la destruction du convoi, vous vous retrouvez dans le bouge avec Maniac. Là, les deux protagonistes s'apostrophent, et c'est vous qui décidez de la réaction de votre personnage. Une bagarre éclate derrière vous, allez vous intervenir ? Le film s'arrête alors et laisse place à l'interactivité. En effet, puisque vous êtes à la place du colonel, vous pensez pour lui, en cliquant sur telle ou telle phrase. Bref, vous participez réellement.

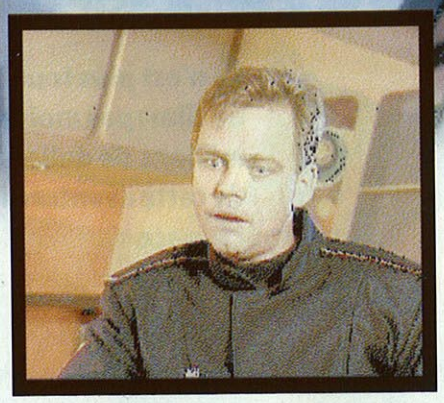
Place à l'action, donc. Pour aller à la base, vous pilotez de nouveau un vaisseau spatial. Vous avez à peine le temps de vous familiariser avec la machine, car le jeu commence aussitôt par un combat qui vous oppose à des adversaires en nombre ! Vous voyez même, sans pouvoir réagir, un vaisseau de la Confédération se faire détruire par les mystérieux Black Lance.

Les phases de combats, essence même de ce jeu, se voient techniquement rehaussées par rapport aux épisodes précédents. Les textures des images sont biens plus fines, et le temps de chargement se révèle on ne peut plus rapide, ce qui accroît considérablement le réalisme. Instinctivement, que vous connaissiez ou non la série des Wing Commander, vous

Configuration minimale

- **PC 486DX/66, MS-Dos 5.0 ou Windows 95, 8 Mo de mémoire.**





comprendrez le maniement des commandes de pilotage. Par une subtile combinaison du *joystick* (ou de la souris) et du clavier, vous utiliserez vos lasers, missiles et le reste de l'artillerie. Accélérations sauvages, arrêts brusques, coups d'œil sur l'écran des dommages du bouclier… vous maîtriserez rapidement toutes ces manœuvres. On ne peut pas en dire autant des missions elles-mêmes : il n'est pas si facile d'en venir à bout. Mais n'est-ce pas là la touche de complexité que les joueurs apprécient ?

Après avoir réussi cette première mission, vous vous retrouvez à la base. La première contrainte consiste à demander l'autorisation d'atterrir. Les joueurs experts utiliseront les commandes manuelles, les autres se reposeront sur le pilotage automatique. Vous voici devant l'amiral Tolwyn, qui vous explique les enjeux : la guerre civile est latente. Vous partez dans un nouveau vaisseau afin d'« étudier » la situation dans les Mondes Frontières. Et, comme on vous l'explique, il ne s'agit pas d'une mission de diplomatie… votre place est dans le cockpit ! De nouveaux engins et de nouvelles armes seront à votre disposition.

Attendez-vous à des surprises, que vous soyez ou non un aficionado des Wing Commander : destruction de cibles définies, escorte de convois, missions de sauvetage, bombardement de bases, survol d'une planète pour y filmer les endroits stratégiques – le tout dans des décors aux reliefs fort réalistes !

Heureusement, vous avez à votre disposition quelques aides. La carte en 3D permet ainsi de voir les lieux à parcourir durant une mission. Entre chaque étape, vous activez la post-combustion et voyez, comme au cinéma, votre vaisseau quitter le champ de combat pour de nouveaux horizons. Pendant les combats, différentes vues sont disponibles : gauche, droite, avant, arrière, de dessus, mais aussi vues d'une caméra arrière, d'un missile, de la cible, d'un point fixe. A vous de créer votre film ! Même si, dans l'ensemble, le principe de ces phases de combats est similaire à celui des versions précédentes, le plaisir reste entier.

Wing Commander est aussi – surtout ? – un jeu-film d'ambiance. Le scénario, comme pour les autres épisodes, se révèle complexe… Les personnages ont des caractères biens définis, des frustrations, des joies et des comportements particuliers. Certains s'aiment, d'autres se détestent cordialement, tandis que de perpétuels défis lient amicalement deux rivaux. Dans Wing Commander III, les séquences filmées étaient bancales dans la mesure où l'interactivité n'influait pour ainsi dire pas sur le déroulement du jeu. De plus, les dialogues étaient exagérés. Un travail énorme a été réalisé de ce point de vue sur Wing Commander IV. Les caractères des personnages sont différents, sans pour autant être caricaturaux. Vos choix se révèlent plus logiques et plus compréhensibles ; le scénario et l'univers présentés n'en sont que plus crédibles. La trame se tisse au fur et à mesure des missions accomplies. Un véritable suspens auquel vous êtes étroitement mêlé. Quel plaisir de jouer le premier rôle dans un tel film !

Bravo !

Le scénario, digne d'un film à suspens, la distribution, toujours aussi exceptionnelle, ainsi que la qualité graphique et sonore font de ce jeu un must !

Dommage !

On regrette que l'interface pour le choix des engins et des missiles et que la salle de briefing pour le choix du coéquipier aient été supprimées. Les scènes de transition (comme celle où le colonel Christopher Blair monte dans le vaisseau), ont, elles aussi, disparu.

Installation

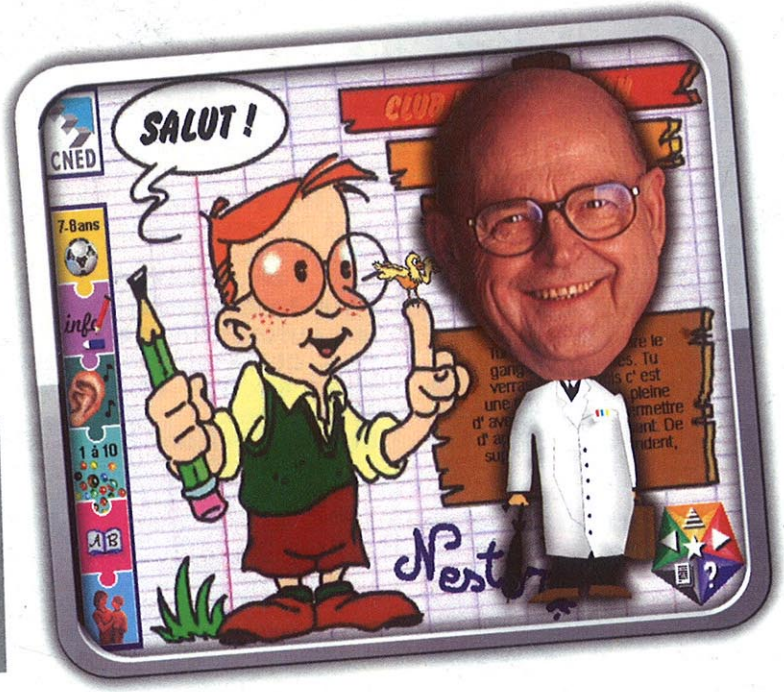
Elle s'effectue à partir du premier CD-Rom, sous Windows 95 ou sous MS-Dos. Sous Windows 95, double-cliquez sur Poste de travail, puis sur le lecteur de CD-Rom, et enfin sur l'icône du jeu. Sous MS-Dos, tapez la lettre de votre lecteur, puis WC4, et répondez aux questions successives du programme d'installation. Choisissez l'option Copier fichiers sur disque dur, qui accélérera nettement le jeu. Prévoyez pour cela 30 Mo d'espace libre sur le disque dur. A mesure que vous progresserez dans le jeu, l'ordinateur vous réclamera les CD-Rom suivants.

/ Sébastien Lubrano

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Vous avez déjà essayé de rentrer un professeur particulier dans un ordinateur?

Sur Infonie, on a réussi !



Avec le CNED,
Un suivi personnalisé en français et en maths en direct et en ligne.

Une incomparable richesse encyclopédique pour découvrir et s'éveiller à tout âge.

Education

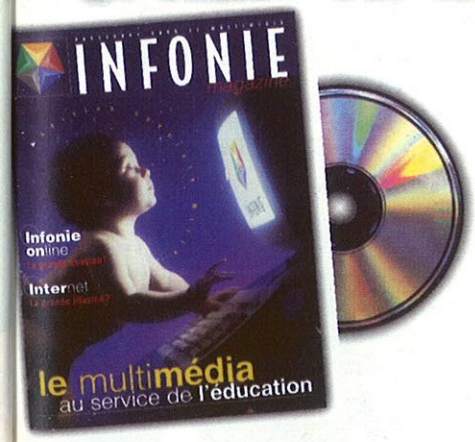
Jeux

INFONIE

Information

Accès Internet...

Le premier service multimédia clair, NET et en Français.



Pour les recevoir GRATUITEMENT
- Par télephone
41 02 80 80
- Par courrier
en envoyant ce coupon

l'INFONIE magazine + son CD ROM découverte **GRATUIT**

OUI, Je souhaite profiter de l'offre découverte d'Infonie, le premier service en ligne et en français : envoyez moi GRATUITEMENT l'Infonie magazine et son CD ROM découverte. Je n'envoie pas d'argent. Je n'ai aucune obligation d'acheter autre chose.

Nom :

Prenom :

Adresse : N° : Rue

Résidence : Bâtiment : Escalier :

Code postal : VILLE :

TEL :

Signature indispensable :

IM 044

Merci d'indiquer quel type d'ordinateur vous utillisez à la maison : ○ PC ○ MAC
○ Pentium ○ 486 ○ 386 ○ Autre
○ Lecteur de CD ROM
○ Carte son ○ Carte vidéo
○ Modem 28800 ○ Autre modem

INFONIE

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, vous disposez d'un droit individuel d' accès aux données vous concernant auprès d' INFONIE à l' adresse en tête des présentes. C'es données peuvent être communiquées à des tiers sauf volonté contraire de votre part expressément notifié à INFONIE.

RCS Nanterre B400 085 320 - Infonie, Kupka B, 92806 Paris La Défense 41 02 80 80

Education, Information, Jeux, Sport, Cinema, Boutique...

INFONIE

Votre service multimédia clair, Net et en Français.

Infonie, le multimédia en ligne comme il vous plait.

Le multimédia, les autoroutes de l'information, vous en avez entendu parler, tellement parler qu'aujourd'hui vous êtes décidé à faire le grand saut dans le cyber espace...

Mais attention... Vous pensez peut-être que tous les services en ligne se ressemblent. Réfléchissez bien !... Il ne faut pas vous tromper de porte.

Infonie c'est avant tout une fantastique source d'inspiration, d'exhaltation, d'éducation et d'information.
Premier réseau en français, Infonie vous offre une multitude de services en ligne, 24 heures sur 24 et constamment renouvelés.

Jouer aux échecs ou à de nombreux autres jeux en réseau, accéder en temps réel aux mêmes informations qu'un journaliste, tout savoir sur le cinéma, le sport ou la musique, faire son shopping ou consulter la bourse, correspondre, dialoguer, se distraire ou travailler...

Sur Infonie, vous pourrez partager vos passions, vos émotions en famille ou avec les autres membres du réseau...

Fourni avec un Modem 28.800 Bps, naviguer sur Infonie c'est tres simple. Son interface permet aussi l'accès aux réseaux Minitel et Internet à tarification locale.

Pour tout savoir, tout comprendre sur Infonie et les autotoutes de l'information, renvoyez le coupon ci-dessus et vous recevrez gratuitement, sans aucune obligation de votre part, l'Infonie Magazine...
Et son CD-Rom découverte !

Merci d'affranchir au tarif en vigueur

INFONIE

Tour Kupka B
92960 Paris La Défense

Gratuit

l'Infonie magazine et son CD-Rom de découvertes.

- Par télephone
41 02 80 80
- Par courrier
en envoyant ce coupon

Pour posséder la collection complète de SVM Multimédia, commandez vite les numéros que vous avez manqués !

N°1 : Un micro-ordinateur en famille : pour tout savoir, tout comprendre et tout créer... Comparatif : les micros pour le multimédia
N°2 : 4 réalisations à faire soi-même. Tendance : apprendre l'ordinateur aux enfants. 30 nouveaux CD-Rom analysés.
N°3 : Ordinateurs télé et cartes tuners à l'essai. Faites le vous-même : 4 applications multimédia. Jeux : nouveautés et grands classiques.
N°4 : Le CD-Rom facile : trucs, astuces, réglages. Exclusif : le jeu des 1000 bogues. Hollywood colonise les jeux micros. Un jeu à créer soi-même.
N°5 : Micro-architecte : aménagez votre intérieur grâce à votre ordinateur. Comparatif : joysticks - joypads. Imaginez vos mondes.

BON DE COMMANDE

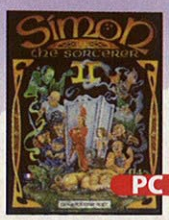
A remplir et à retourner sous pli affranchi avec votre règlement à SVM Multimédia - Service VPC
1, rue du Colonel Pierre Avia -75503 Paris cedex 15 - France

OUI, je commande le ❑ n° 1, ❑ n° 2, ❑ n° 3, ❑ n° 4, ❑ n° 5, de SVM Multimédia* :

Soit_____exemplaires à 38 F (port inclus) (étranger : 48 F). Je joins mon règlement total de _____F à l'ordre de SVM Multimédia.

OUI, je m'abonne à SVM Multimédia pour 1 an (11 n°+ 11CD-Rom) et je joins mon règlement de 299 F au lieu de 418 F à l'ordre de SVM Multimédia.**

Nom |_|_|_|

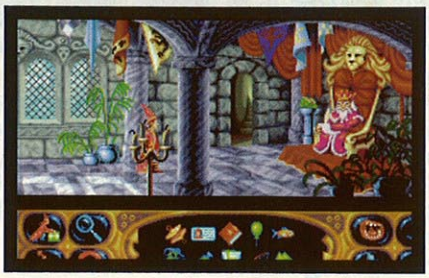


Simon the Sorcerer II
En français. CD-Rom MS-Dos.
Editeur : Adventure Soft.
PC Distributeur : CentreGold France.
Prix : env. 350 F TTC.

Simon the Sorcerer II

Mais où est donc la mucusade ?

Si vous aimez le dépaysement, les nouvelles tribulations de Simon vous enchanteront. L'adolescent a été précipité dans un monde où le surnaturel rivalise avec le cocasse. A vous de l'aider à s'en sortir, en perçant les mystères de cet univers.

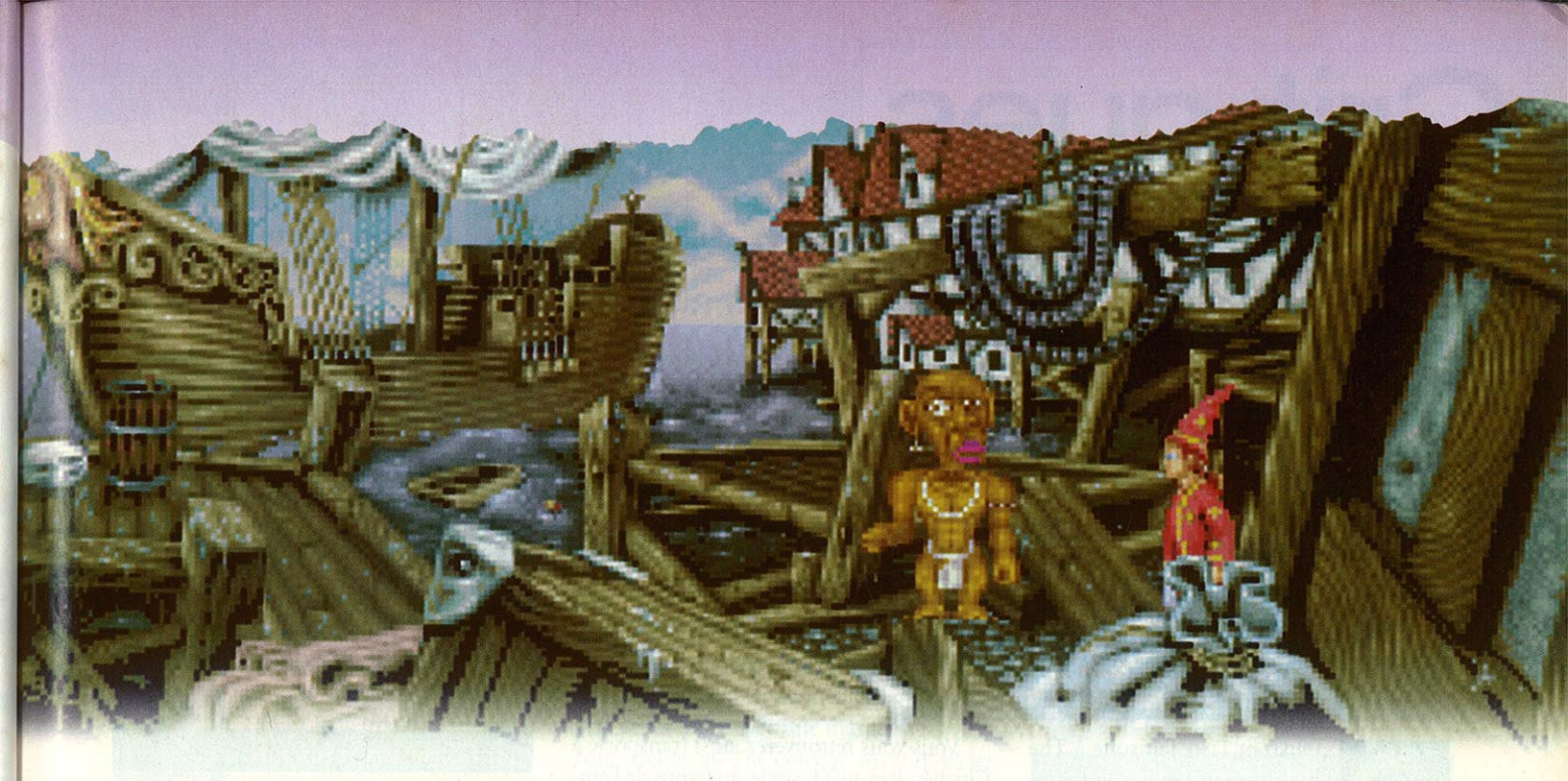


Configuration minimale

- PC 486, 4 Mo de mémoire.

EN ROUTE pour de nouvelles aventures en compagnie de Simon, un adolescent de notre époque métamorphosé en magicien, à son corps défendant, et transporté, une fois encore contre son gré, dans un monde de magie. Cette fois, c'est l'inquiétant sorcier Sordid, mort depuis longtemps, qui – avec son bien peu impressionnant disciple – tente de revenir dans le monde des vivants. Pour voir son projet couronné de succès, Sordid a besoin de l'aide de Simon. Mais l'armoire de téléportation dysfonctionne, et Simon se retrouve au milieu de l'univers qu'il avait déjà visité dans le premier épisode, très précisément devant la boutique de magie du vieux Calypso. Afin de pouvoir rejoindre son monde natal, Simon devra trouver de la mucusade, un composé énergétique indispensable au fonctionnement de l'armoire de téléportation. La trame du jeu est intégralement présentée en introduction, dans un long et hilarant dessin animé, qui présage bien des aventures qui vous attendent.

Cette recherche de la mucusade va servir de prétexte à une longue quête très diversifiée, saupoudrée de surprises et de retournements de situation en tous genres. Pourtant, à première vue, les choses ne devraient guère poser de problème : la mucusade se trouve dans la salle des trésors du château, lequel est situé non loin de l'échoppe de magie. Mais voilà ! les gardes en faction vous interdiront toute approche du pont-levis, à moins que vous ne leur graissiez la patte. Et, bien entendu, vous n'avez pas le moindre sou dans votre escarcelle. Cette recherche préa-



lable d'argent va se dérouler dans différents lieux de la ville : place, tente du concours de magie, rue des marchands, quais, boutique du tatoueur… sans omettre l'ineffable fast-food MucSwamplings, où l'on ne sert que de la nourriture « bio », à base de vase et d'asticots ! A quelques exceptions près, l'accès à chacun de ces sites est libre et instantané, grâce à un mode carte très pratique. Chaque lieu peut à son tour receler différents endroits, accessibles en faisant défiler l'écran ou en pénétrant par certaines portes. L'intrigue fonctionne comme un véritable puzzle. Tout est parfaitement cohérent… à condition de bien comprendre la logique utilisée, qui flirte souvent avec l'absurde. D'autant que la succession d'événements permettant de débloquer une situation est souvent longue et complexe. Dans la plupart des cas, les personnages doivent troquer et marchander afin d'obtenir l'objet indispensable à la résolution de leurs problèmes. Contrairement à la majorité des jeux d'aventures classiques, les écrans ne contiennent que peu d'objets à récupérer. Une intelligente touche de fonction permet d'ailleurs de révéler d'emblée toutes les zones actives de l'écran, sans obliger le joueur à balayer méticuleusement chaque scène avec le pointeur. Cela évite aussi de passer à côté d'une action importante par inadvertance.

Si les objets trouvés n'ont qu'une importance relative, les conversations avec les nombreux personnages forment, en revanche, la trame maîtresse de l'aventure. C'est grâce à ces entretiens que vous soutirerez les informations indispensables concernant la vie dans la ville et des indices à propos des désirs de l'interlocuteur. Ces causeries, longues et fort bien adaptées en français (les dialogues sont dits avec conviction par des acteurs de qualité), sont empruntes d'un humour absurde et détonnant. Cette verve se retrouve par exemple dans certaines répliques que Simon vous adresse, quand il s'indigne des risques inutiles que vous lui faites courir.

Le scénario fait appel à un grand nombre de contes et légendes (*les Trois Ours, la Princesse et le petit pois, Aladin et la lampe merveilleuse,* la légende arthurienne, etc.), revus et corrigés pour l'occasion (et cette « correction » n'est vraiment pas triste !). La relative complexité et la longueur du scénario destinent Simon the Sorcerer II aux joueurs qui ont déjà une solide expérience des jeux d'aventures. Ainsi, une fois en possession de l'argent fourni par le fou qui a fait vœu de surdité (ce qui demande déjà un certain nombre d'heures de jeu), vous pourrez payer les gardes. Mais vous n'avez pas fini de déchanter : on refuse de vous ouvrir tant que vous n'aurez pas prouver votre identité. A vous de devenir magicien officiel du roi en remportant le concours de magie.

Une fois dans le château, vous affronterez de nouvelles difficultés avant de mettre la main sur la mucusade. Et votre périple est loin d'être terminé ! Il vous faudra naviguer sur un bateau pirate, accoster sur une île peuplée de sorcières et de plantes carnivores, et vous frotter aux Gobelins qui gardent la forteresse de Sordid. Bref, plusieurs dizaines d'heures de jeu pour l'habitué… et bien plus pour le novice !

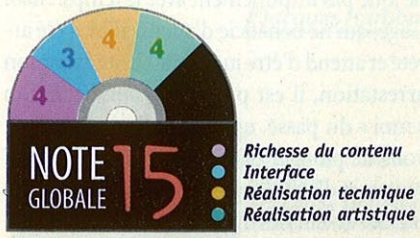
Un petit coup de pouce

Simon the Sorcerer deuxième du nom est un jeu d'aventures difficile, qui ne dévoilera tous ses secrets qu'aux meilleurs. Voici donc une petite aide donnant une idée des embûches qui vous attendent. La boutique située dans le sous-sol de la rue des Marchands est occupée par un généticien qui tient un magasin d'animaux de compagnie (une façade pour éviter de payer des impôts !). Ce savant quelque peu fou a inventé une machine capable de réunir deux animaux en un seul. Entre autres choses, vous trouverez dans son antre un bocal de vers luisants – indispensable pour vous éclairer dans le souterrain qui conduit au marécage. Mais voilà ! pour l'heure, ces vers sont « éteints ». En revanche, la tortue, elle, déborde d'énergie. Une fois en possession des gants en caoutchouc (vous les trouverez ailleurs), placez la tortue électrique dans le panier de droite, poussez le levier vers la gauche et mettez en route l'engin. Deux animaux se retrouvent dans les paniers de gauche : une tortue classique et une anguille électrique. Remplacez la tortue par le bocal de vers luisants, poussez le levier vers la droite et réactivez le tout. Au bout de quelques instants, vous obtiendrez un bocal de vers luisants brillant de tous leurs feux.

Installation

Le programme Install, lancé depuis MS-Dos, recopie les fichiers indispensables (700 Ko) et passe ensuite à la phase de paramétrage sonore. L'utilitaire reconnaît les principales cartes du marché, pour les effets sonores comme pour la musique, et détermine lui-même les paramètres internes de la carte.

/ Jacques Harbonn



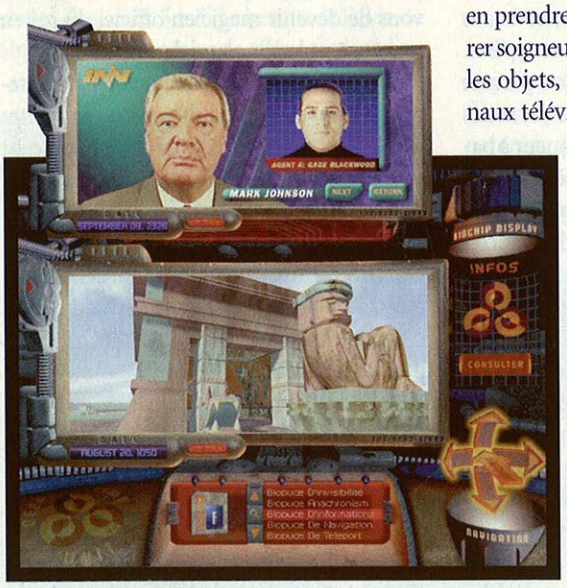
Buried in Time
En français.
Editeur et distributeur :
PC MAC Sanctuary Woods/US Gold.
Prix : env. 400 F TTC.

Buried in Time
3 CD en 3D

Attachez votre ceinture, préparez-vous à remonter le temps. Au fil de quatre voyages spatio-temporels, vous devrez mener l'enquête afin de disculper notre héros emprisonné injustement. Et surtout... ne perdez pas votre temps !

URIED IN TIME fait suite à The Journeyman Project, un pionnier des jeux multimédias. Dans ce premier épisode, Gage Blackwood, agent des Troupes de sécurité atemporelles, devait contrer les projets du Dr Elliot Sinclair, qui, à l'aide de trois androïdes voyageant dans le temps, comptait modifier le futur de la Terre.

Dix ans plus tard. Gage est mondialement reconnu comme un héros... jusqu'à cette étrange affaire : on l'accuse d'avoir commis des manipulations temporelles de faible impact, certes, mais strictement interdites. On ne joue pas impunément avec le temps. Aussi Gage, qui ne bénéficie d'aucun alibi, a été arrêté et attend d'être jugé. Mais juste avant son arrestation, il est parvenu à contacter son « moi » du passé, que vous allez incarner. A vous de plonger dans quatre époques différentes, et d'enquêter afin de retrouver l'identité de l'auteur des manipulations temporelles.



Vous vous retrouverez ainsi transporté à Chichén Itzá au XIe siècle, au temps de l'empire maya, à Château-Gaillard sous le règne de Richard Cœur de Lion, dans le studio du grand Léonard de Vinci, et, enfin, dans le laboratoire futuriste de Farnstein, un étrange personnage mi-artiste, mi-savant de génie.

Avant de vous téléporter dans ces époques, il vous faudra recueillir de nombreuses informations utiles, délivrées par des enregistrements laissés par votre « moi » du futur. Pour en prendre connaissance, vous devrez explorer soigneusement la maison et examiner tous les objets, même les plus anodins. Les journaux télévisés, notamment, vous fourniront des renseignements diffusés à travers quatre extraits vidéos, des messages vocaux et des communiqués écrits... à condition de savoir y accéder. Pour cela, il vous faudra pénétrer dans la « serre », récupérer la télécommande et activer le « DigidDomo ».

Fort de ces indices, vous pourrez commencer votre enquête. Avec votre combinaison, la téléportation spatio-temporelle sera entièrement automatisée, une biopuce spécialisée se chargeant des opérations. D'autres puces assurent la traduction de tous les langages, le contrôle de la navigation, la gestion des informations, la détection des anachronismes, clés de votre enquête, et l'invisibilité indispensable à vos pérégrinations.

Les passionnés d'énigmes ardues resteront sur leur faim. En revanche, les novices apprécieront d'en venir à bout sans trop de difficulté. Tous se délecteront des superbes images réalisées en 3D (la richesse des graphismes nécessite l'usage de trois CD-Rom) et de la qualité de la traduction de ce jeu, avec textes et voix en français.

Configuration minimale

- PC 486, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68030, 8 Mo de mémoire.

Installation

Sur PC, le programme d'installation, lancé depuis Windows, reprend la méthodologie des installations des programmes de Microsoft sous Windows 95. Il permet de paramétrer le chemin d'accès et de procéder à la copie des fichiers indispensables, le suivi de cette copie étant joliment illustré. L'installation procède également à la création du groupe et des icônes de programmes. Notons qu'il existe un module de désinstallation bien pratique. Sous Windows 95, l'installation débute automatiquement, grâce à la présence d'un fichier Autorun. La commutation graphique en mode « milliers de couleurs » permet de jouir pleinement de la beauté des graphismes, bien que le jeu puisse s'exécuter en mode 256 couleurs.

Sur Mac, il faut, si c'est nécessaire, recopier les extensions QuickTime, Sound Manager et Multimédia Tuner du CD-Rom vers le dossier système du disque dur de démarrage, afin de disposer de versions identiques. Si votre configuration le permet, sélectionnez le mode « milliers de couleurs » dans les paramétrages Moniteur.

/ Jacques Harbonn

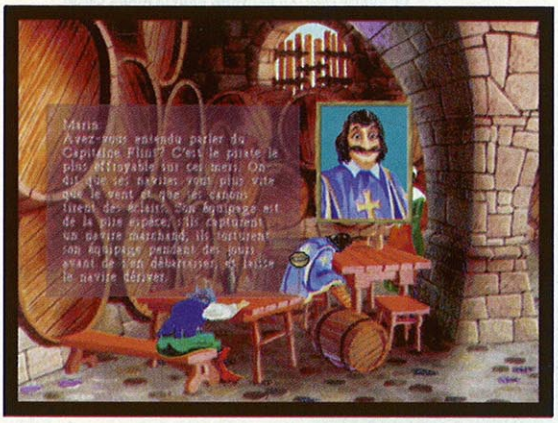
Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Sea Legends
En français. CD-Rom MS-Dos.
Editeur et distributeur : Ocean.
Prix : env. 350 F TTC.

Sea Legends
A l'abordage !

Que diriez-vous de revivre, le temps d'un jeu, l'épopée exaltante des flibustiers, corsaires et autres pirates du XVIIe siècle à la Barbade ?

NOUS SOMMES EN 1667. Vous incarnez Richard Gray, un jeune et fringant capitaine de vaisseau qui vient d'embarquer pour son premier commandement au service de l'Angleterre. Parviendrez-vous à vous tailler une renommée à la hauteur de vos espérances, dans le tourbillon d'une époque pendant laquelle il faut se méfier autant de ses alliés que des pirates ?



Afin de progresser dans le jeu, il importe d'en maîtriser les différentes composantes. Ainsi, le commerce revêt une importance capitale, car, comme chacun le sait, l'argent est le nerf de la guerre. Suivant que vous vous approvisionnez dans tel port ou dans tel autre, la nature et la disponibilité des denrées ne sont pas les mêmes. Il faut savoir acheter au meilleur prix et revendre avec une marge confortable, afin de couvrir vos frais et les risques que vous prenez. Evidemment, les cours varient de manière importance et d'un moment à l'autre, ce qui empêche tout commerce régulier. Il faut donc traîner dans les tavernes, les échoppes et prêter une oreille attentive aux dires des voyageurs.

La connaissance de l'art de la guerre est un autre aspect important du jeu. En effet, vous pouvez être attaqué pendant vos voyages par des pirates. Il faut alors naviguer avec précision, en réglant voiles et gouvernail en fonction du vent, afin d'adopter le meilleur angle d'attaque. C'est encore à vous que revient le soin de choisir la cible, le type de projectile utilisé et le rythme des bordées. Là encore, les informations recueillies à travers les conversations vous seront fort utiles.

Au moment de l'abordage, vous devrez défaire vos adversaires sans subir vous-même trop de dommages. Les combats offrent un éventail suffisamment étendu de mouvements, d'attaques et de parades. Ces aptitudes guerrières se révéleront indispensables dans d'autres situations. Ainsi, pour conquérir une ville, vous devrez venir à bout de ses défenses. Vos connaissances en matière de navigation et de canons ne suffisent pas : il faut également être un fin stratège. Ailleurs, votre maîtrise dans le maniement de l'épée vous sera utile pour vous débarrasser d'un personnage devenu dangereux.

Des qualités de gestionnaire sont aussi nécessaires. Il faut prévoir la paie de vos hommes et leur nourriture, remplacer les canons endommagés, engager des équipes (marins, mais aussi canonniers et hommes d'épée) et agrandir votre flotte.

Toutes ces possibilités ne doivent pas vous faire oublier votre mission première, qui consiste à servir l'Angleterre en général, et le gouverneur Sir Archibald Baily en particulier. Heureusement, le scénario laisse la place aux retournements de situation. Ainsi, si vous tardez à accomplir une mission, vous pouvez vous faire réprimander. Libre à vous, alors, de rester sous la bannière royale ou de battre le pavillon noir des pirates que vous traquiez il n'y a guère. La mer est à vous !

Configuration minimale

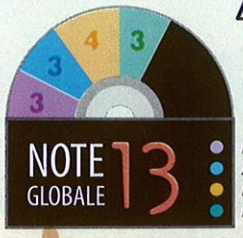
- **PC 486, 8 Mo de mémoire, affichage SVGA.**

Installation

Le programme d'installation, multilingue (avec une version française), propose six procédures d'installation qui occupent de 1 Mo à 137,4 Mo sur le disque dur ; le tout est complété par une installation personnalisée.

Le paramétrage des sons et des musiques Midi comporte une autodétection de la configuration matérielle et l'éventail des cartes gérées est étendu. Certains problèmes de configuration sonore qui apparaissent avec certaines cartes peuvent être réglés en relançant la configuration sonore une fois l'installation terminée.

/ Jacques Harbonn



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Cybermage
En français. CD-Rom MS-Dos.
PC Editeur et distributeur : Origin/Electronic Arts.
Prix : env. 400 F TTC.

Cybermage

Dans la lignée de Doom

Aux armes, citoyens ! Vous voilà dans un labyrinthe infesté de monstres et de robots violents qui se dissimulent au détour d'un couloir et vous tombent dessus en hordes. Préparez-vous à mettre de l'ordre dans ce capharnaüm et à éliminer le maître de ce cyberenfer.

DOOM CONTINUE de faire des émules. Nombre de créateurs de jeux reprennent le principe de ce best-seller, en améliorant les graphismes et en utilisant un scénario plus élaboré qui puise dans les registres des jeux d'aventures et des jeux de rôle.

Cybermage s'inscrit résolument dans cette tendance, même si son intrigue n'a rien d'original. Dans un monde cyberpunk, un « gentil héros » est chargé d'éliminer l'infâme Ne-Crom. Pour atteindre son but, ce brave garçon va devoir explorer un gigantesque labyrinthe émaillé de passages secrets et, bien sûr, peuplé par une kyrielle d'ennemis. Monstres rampants proches du poulpe, humanoïdes, squelettes et autres robots : la faune est particulièrement riche.

La particularité de Cybermage, c'est que les monstres sont ici des animaux doués d'un embryon d'intelligence ; cela ne facilite pas la tâche de notre héros. Ainsi, ils peuvent se cacher à l'angle d'un couloir ou d'une galerie, se regrouper pour attaquer... et n'hésitent pas à fuir, au besoin. S'ils aperçoivent leur adversaire à travers une porte vitrée, ils donnent l'alerte et commencent à tirer. Comme les vitres – indestructibles – font rebondir les balles, ils finissent par s'entre-tuer. Le héros n'a donc plus qu'à rester bien en évidence afin d'éliminer un à un ses ennemis. Outre cette astuce, il peut recourir à un arsenal d'armes (sabre, mitraillette, lance-plasma, pistofusion, grenades, etc) et dispose d'un lot d'armures pour se protéger.

Mais Cybermage ne se limite pas à une exploration musclée du labyrinthe. Pour s'en sortir, il faut actionner des interrupteurs, mais aussi découvrir des codes d'accès, mettre à profit les terminaux, utiliser judicieusement les objets trouvés, ainsi que certains véhicules (tanks, airmobiles et ceintures de propulsion). De surcroît, en récupérant rapidement l'esprit qui s'échappe du corps des adversaires tués au combat, le héros voit s'accroître son potentiel de pouvoir et de santé. De quoi poursuivre la lutte en étant tout ragaillardi !

L'autre élément indispensable, et particulièrement bien réalisé dans ce jeu, c'est la carte qui permet de se repérer dans cet univers hostile. Superposée à l'écran (donc accessible en permanence), elle peut être étalée sur une surface plus ou moins importante et offre différents niveaux de zoom. Elle révèle l'emplacement de tous les éléments nécessaires – portes, terminaux, passerelles et cours d'eau.

Configuration minimale

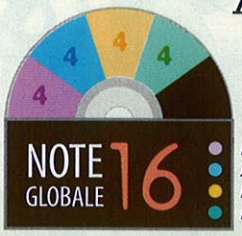
- PC 486DX2/66 (ou Pentium pour le mode SVGA), 8 Mo de mémoire (ou 16 Mo en SVGA).

Cybermage se démarque également des autres jeux de tir par la qualité de sa réalisation, tant au niveau des graphismes (décors et personnages) et de la fluidité de l'animation que de l'ambiance sonore. Toutefois, seuls ceux qui possèdent un ordinateur puissant (Pentium avec 16 Mo de mémoire vive) pourront en bénéficier. Les autres devront se résigner à une qualité moindre, ou réduire la taille de la fenêtre d'affichage. Enfin, signalons que la traduction française est de bonne facture.

Installation

Le programme d'installation (en trois langues) est lancé à partir de Ms-Dos. Celui-ci, largement paramétrable, permet à l'utilisateur de modifier le chemin d'installation, le mode graphique (VGA avec animations basse ou haute résolution, mode SVGA complet) et la place occupée sur le disque dur (de 10 à 135 Mo). Le programme reconnaît bon nombre de cartes son du marché et dispose d'une autodétection des paramétrages propres à la carte utilisée.

/ Jacques Harbonn

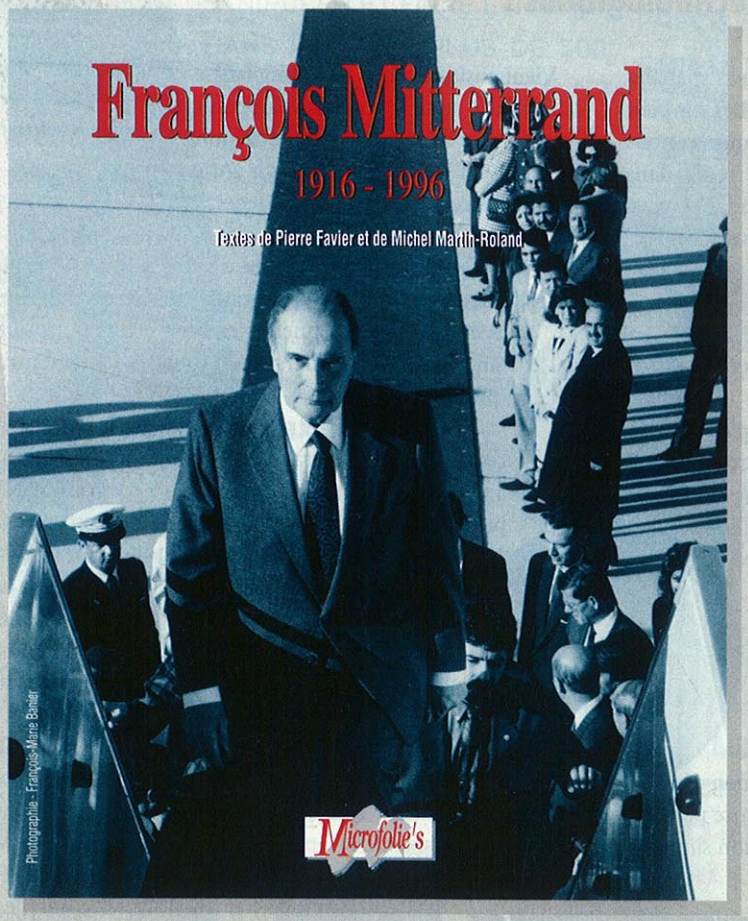


Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Microfolie's

présente

la biographie



interactive

Microfolie's

ECUDIS

Service lecteurs n° 12

Pour toutes informations, merci de nous contacter à l'adresse suivante :
16/24 rue Cabanis - 2, villa de Lourcine - 75014 Paris - Tél. (33 1) 53 62 50 00 - Fax (33 1) 53 62 50 01

DISTRIBUTION EXCLUSIVE
47, Chemin des Bruyères - 69150 Decines-Charpieu - France - Tél. 72 02 59 00 - Fax : 78 49 47 48

Ascendancy
En français. CD-Rom MS-Dos.
Editeur et distributeur : Virgin Interactive Entertainment.
Prix : env. 400 F TTC.

PC

Ascendancy

"Civilization" intergalactique

Prenez-vous pour le Napoléon de l'espace ! Ascendancy vous propose de créer une véritable civilisation intersidérale tout en vivant une chevauchée inoubliable dans le temps. Saurez-vous gérer aussi bien vos conquêtes que vos évolutions technologiques ?

TOUTES LES AVENTURES spatiales que vous avez vécues sur petit écran vous l'ont appris : nous ne sommes pas seuls dans l'univers… Ascendancy vous confronte à quelque vingt et une races disséminées dans l'espace. Leur personnalité et leur histoire s'entremêleront au gré du hasard et des choix que vous ferez afin de dessiner les rêves et les cauchemars de vos futurs possibles.

Tout commence sur votre planète. D'abord, vous assurerez la croissance matérielle de votre peuple et construirez divers complexes industriels et immobiliers. Comme une civilisation se fonde sur les savoirs qu'elle développe, c'est grâce à chaque découverte du laboratoire, berceau de votre recherche scientifique, que vous ouvrirez les champs du possible. La représentation en trois dimensions de l'arbre de la connaissance permet à tout moment une appréhension simple et rapide de votre progression.

Vient ensuite le jour où votre planète ne suffit plus à assurer votre développement. Vous décidez donc de coloniser des mondes inhabités. Qu'allez-vous y découvrir ? Afin de répondre à cette question, commencez par mettre au point l'équipement de vos vaisseaux spatiaux (moteurs, générateurs d'énergie, senseurs permettant de reconnaître d'éventuels engins ennemis et, bien sûr, armes et boucliers pour vous protéger).

Un jour ou l'autre, vous rencontrerez une race étrangère… pour le meilleur ou pour le pire : tout dépend de vos talents de diplomate. Ce peuple possède certainement des éléments qui vous seraient utiles (une carte de l'espace susceptible d'enrichir la vôtre, par exemple). Le défi consiste donc à obtenir de leur part ce dont vous avez besoin sans pour autant dévoiler en retour tout ce que vous savez. Evidemment, les combats et les guerres sont inévitables. Dans la mesure où ils vous affaiblissent et vous font perdre du temps, il faut les éviter à tout prix, quitte à faire quelques concessions.

Ascendancy révèle progressivement sa difficulté. Un beau jour, vous vous rendez compte que vous ne dirigez pas seulement deux ou trois petites planètes, mais un véritable empire ! L'ordinateur se chargera, lorsque vous l'aurez décidé, de gérer le développement de vos petites bases au fin fond de la galaxie.

Configuration minimale

- PC 486DX/66, MS-Dos, 8 Mo de mémoire.

Logic Factory, la société qui a développé ce jeu, a mis un point d'honneur à soigner tout particulièrement son aspect technique. Les graphismes sont en SVGA (640 x 480), et les musiques qui les accompagnent sont dignes d'un très bon film de science-fiction.

Enfin, si vous recherchez la difficulté, allez faire un tour sur le site Web de Logic Factory (http ://www.logicfactory. com/). Vous y trouverez un module d'extension, The Antagonizer, à télécharger.

En somme, Ascendancy réussit à s'imposer comme un excellent jeu de stratégie, dans la lignée de Civilization. Cependant, si vous débutez dans ce domaine, préférez-lui un jeu beaucoup plus abordable (tel Warcraft II).

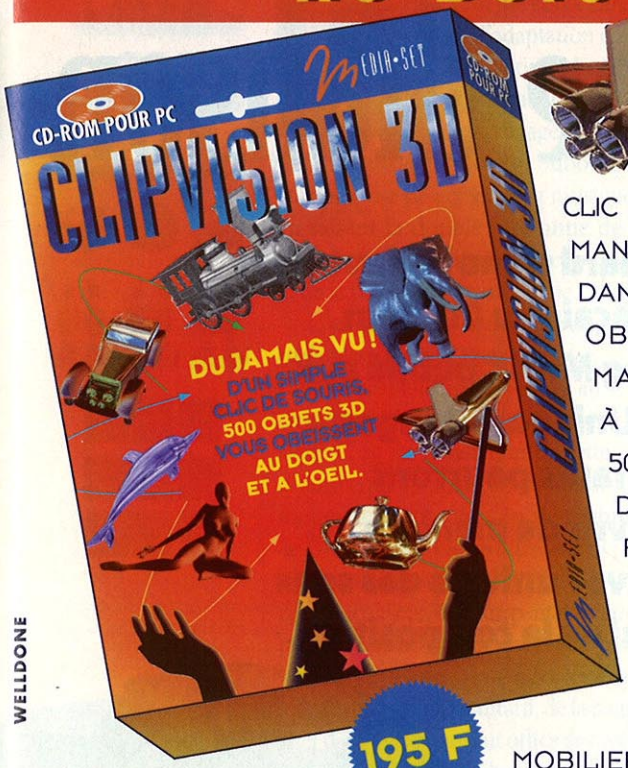
Installation

Sous MS-Dos, tapez la lettre qui correspond à votre lecteur CD-Rom. Lancez l'exécution de la ligne de commande Install.Exe. Sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez copier les fichiers nécessaires à l'exécution du jeu. Vous devez avoir, au minimum, 15 Mo disponibles sur votre disque dur. Sélectionnez ensuite votre carte son, ou lancez une autodétection. Sauvegardez vos paramètres et suivez les instructions.

/ Sam Souibgui

- Richesse du contenu
- Interface
- Réalisation technique
- Réalisation artistique

DANS L'UNIVERS CLIPVISION 3D, LA 3ème DIMENSION VOUS OBEIT AU DOIGT ET A L'OEIL.



195 F

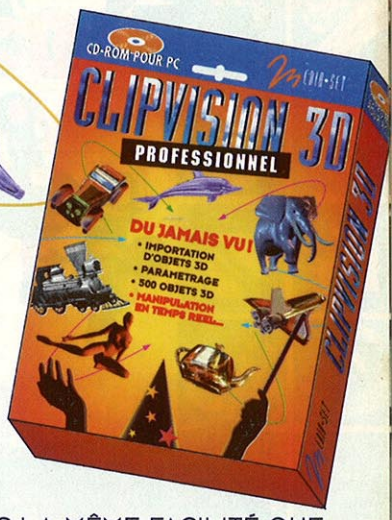
WELLDONE

AVEC CLIPVISION 3D, EN TEMPS RÉEL ET D'UN SIMPLE CLIC DE SOURIS, VOUS POUVEZ MANIPULER ET FAIRE ÉVOLUER DANS L'ESPACE PLUS DE 500 OBJETS, DÉFORMABLES ET MANIPULABLES À VOLONTÉ, CES 500 CLIPMODELS DISPOSENT DE 500 À 3500 FACETTES ET SONT RÉPARTIS EN 28 BIBLIOTHÈQUES COUVRANT TOUS LES THÈMES LES PLUS UTILISÉS : ANIMAUX, ARCHITECTURE, MOBILIER, PERSONNAGES, TRANSPORTS.... INTERVENEZ SUR LEUR TEXTURE, EFFECTUEZ DES ROTATIONS, MODIFIEZ L'ANGLE ET LA COULEUR, MAITRISEZ LES REFLETS, LA 3D VOUS OBÉIT AU DOIGT ET À L'OEIL!

CLIPVISION 3D (PC/CD-ROM)
REF. 819 :195 F.

CLIPVISION 3D
VERSION PROFESSIONNELLE

CLIPVISION 3D PRO VOUS OFFRE EN PLUS LA POSSIBILITÉ DE POSITIONNER PRÉCISÉMENT ET D'IMPORTER DES OBJETS EN 3 DIMENSIONS CRÉÉS AU FORMAT DXF 3D FACES, DE LES FAIRE ÉVOLUER ET DE LES MANIPULER AVEC LA MÊME FACILITÉ QUE LES 500 CLIPMODELS À VOTRE DISPOSITION.



CLIPVISION 3D PRO (PC/CD-ROM)
REF. 821 :495 F.

CLIPVISION 3D EST UN LOGICIEL 32 BITS QUI FONCTIONNE SUR 486 DX2 66 MHz (MINIMUM) AVEC 8 Mo DE RAM ET WINDOWS 3.11 OU WINDOWS 95

CLIPVISION 3D

UNIQUE ET RÉVOLUTIONNAIRE, LE LOGICIEL CLIPVISION 3D VOUS PERMET DE CRÉER ET DE METTRE EN SCÈNE VOTRE PROPRE UNIVERS 3D SANS CONNAÎTRE NI L'INFORMATIQUE, NI LE DESSIN !

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél.: (1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ **Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet**

Distribué aussi par :
ADVITAM - Le spécialiste graphique
152/154, rue des Pyrénées
75020 Paris
Tél.: (1) 44 93 87 10 - Fax: (1) 43 48 25 65.

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo). Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F
TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌊
Expire fin : ⌊_⌊_⌊_⌊ Date et signature
☐ Chèque à l'ordre de MediaSet
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville / Code Postal : .....

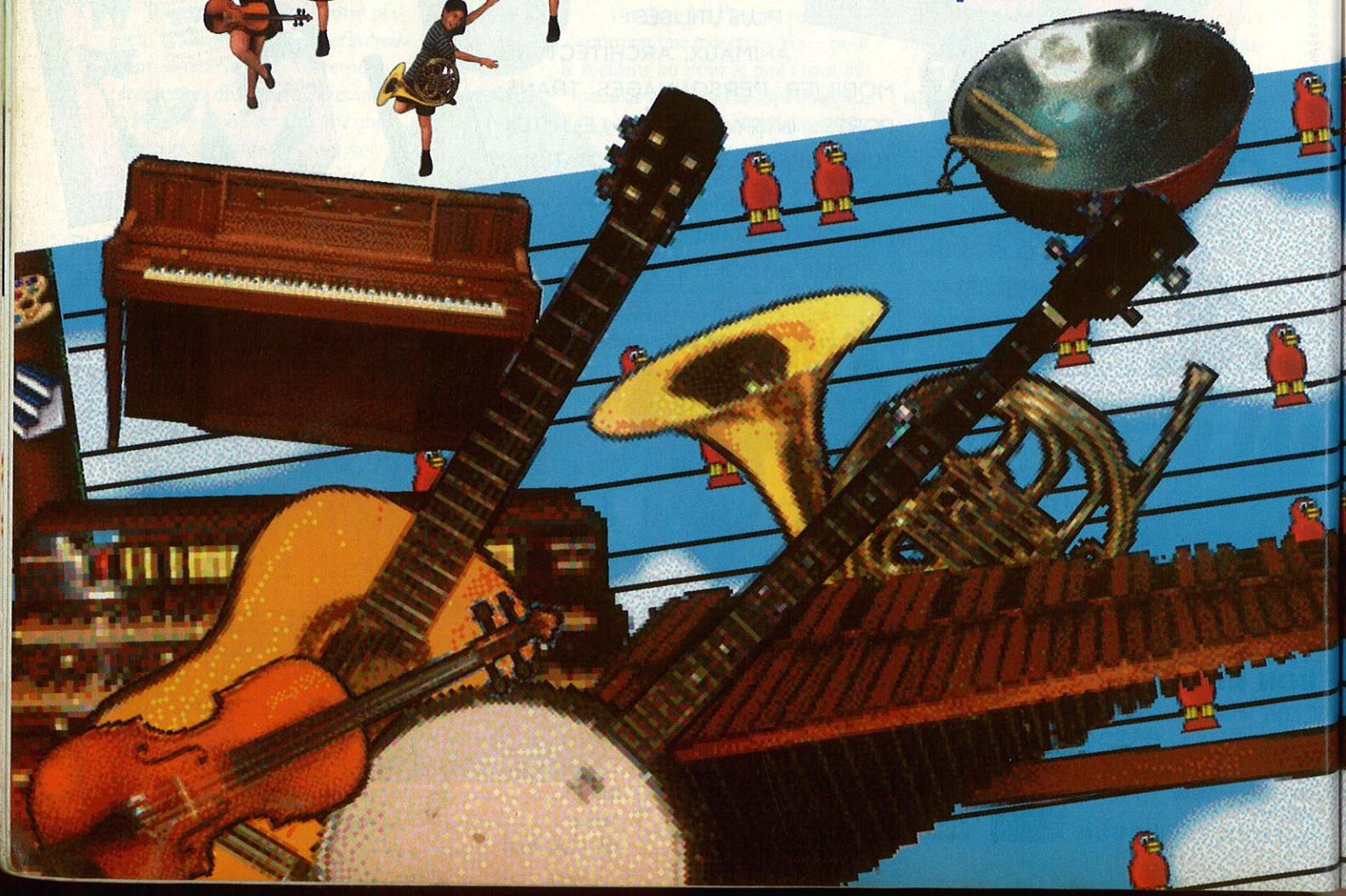
Service lecteurs n° 2

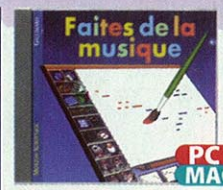
SVM M 03/96

Faites de la musique

Dessine-moi une chanson

Gallimard signe l'adaptation en français du CD-Rom Making Music, publié aux Etats-Unis par Voyager. Les enfants pourront découvrir de manière intuitive l'univers des sons et celui de la composition.





Faites de la musique
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Gallimard.
Distributeur : le GIE Médiadiff.
Prix : environ 350 F TTC.

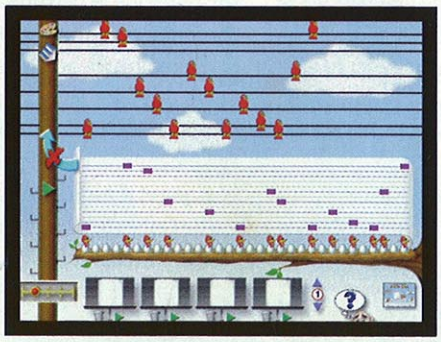
PC MAC

ESTINÉ AUX JEUNES ENFANTS, y compris ceux qui ne savent pas encore lire, ce titre est l'adaptation en français de Making Music, un CD-Rom publié aux Etats-Unis par Voyager. Son concepteur, le musicien Morton Subotnick, leur propose de « créer de la musique » en faisant la double économie de la grammaire de l'écriture musicale et de la pratique instrumentale.

C'est le pari, tenu, de ce titre, mais aussi sa limite. Pour le gagner, l'auteur emploie un subterfuge au chapitre intitulé Faites de la musique. C'est par le biais d'une palette d'outils que l'enfant fixe les paramètres de sa composition : le timbre de l'instrument, parmi seize prévus ; le mode, en cliquant sur l'un des six « escaliers » (majeur, mineur, pentatonique, par ton, chromatique ou établi par l'enfant lui-même) ; le tempo, selon quatre vitesses ; l'emploi, facultatif, de la baguette du chef d'orchestre, qui fait office de métronome et de curseur. A l'aide du pinceau piloté par la souris, l'enfant dessine sur la page, blanche ou quadrillée, ce qui sera sa création sonore. Une autre série d'outils permet de zoomer sur un détail aux fins d'éventuelles corrections, de dupliquer une partie ou la totalité de la séquence créée et de varier le volume *(piano, forte)*, le timbre ou le déroulement (inversion des hauteurs ou en miroir), etc.

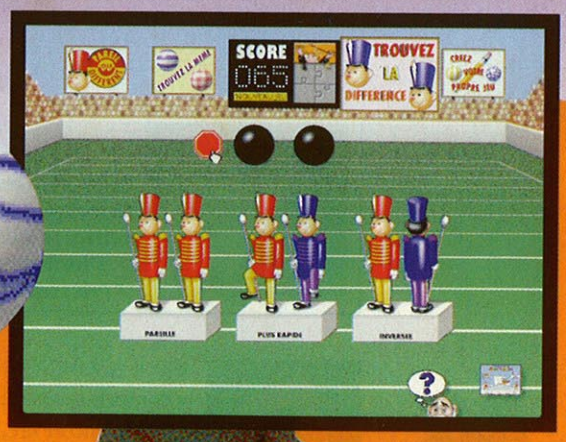
Pour écouter le résultat, il suffit de cliquer sur le bouton vert : le logiciel se charge alors d'interpréter musicalement la création graphique affichée sur la feuille, quelle qu'elle soit – un chat, un arbre, des gribouillons, tout ! –, cela en balayant l'écran de gauche à droite. Autrement dit, le trait de pinceau placé sur la partie la plus à gauche de la feuille sera le premier « joué », serait-il posé en dernier. L'enfant doit donc intégrer cette donnée car, selon que c'est le résultat graphique ou le résultat sonore qui détermine sa démarche, il devra employer un mode de tracé et fixer des paramètres appropriés. Dans le second cas, il en viendra d'ailleurs à s'approcher intuitivement de l'écriture musicale. Chaque « partition » peut être enregistrée dans des « tiroirs » dont le contenu s'affiche sur des pupitres.

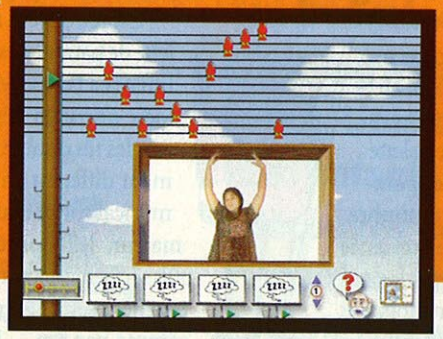
On retrouve la même palette de paramètres dans l'activité intitulée La Portée. Mais, cette fois, la mélodie s'écrit en déplaçant des oiseaux sur des fils dont le nombre et l'espacement diffèrent en fonction du mode musical choisi : huit fils pour le mode majeur, les troisième et quatrième, puis septième et huitième étant plus rapprochés ; sept fils équidistants pour la gamme par ton… Une rangée d'œufs d'où éclosent des poussins permet de définir, séparément donc, le rythme de cette mélodie. Le résultat, qui réunit mélodie et rythme, se fait entendre en cliquant sur la

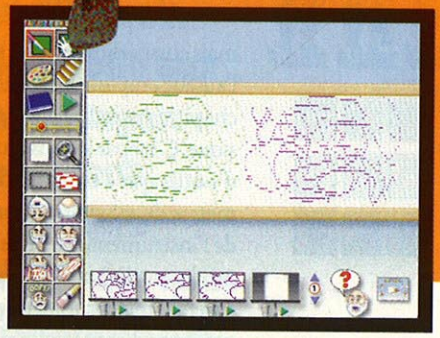


Configuration minimale

- PC 486SX/25, MS-Dos 5 ou Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.







flèche. Amusant encore, ce jeu risque néanmoins d'introduire une confusion dans les jeunes esprits qu'il faudra prendre garde de dissiper au moment d'aborder l'écriture musicale puisque les notes d'une vraie portée se placent sur et entre les lignes. De plus, la dissociation du rythme et de la mélodie, au moment de la création d'une phrase musicale, peut paraître bien formelle aux yeux des Mozart en culottes courtes.

Une fois sauvegardée, cette mélodie peut aussi subir de nouveaux traitements dans la Table de mixage. Modifications du rythme et de la mélodie en cliquant respectivement sur les jambes ou sur le corps d'enfants photographiés, de l'instrument employé en cliquant sur celui que le personnage tient : toutes les combinaisons sont à tenter.

Deux autres activités complètent l'ouvrage. Avec les Jeux, l'enfant exerce sa mémoire et sa perception auditive ; il peut également créer le sien. D'un intérêt pédagogique et d'un résultat sonore moindres, le jeu de Cubes permet de composer des patchworks en mêlant débuts, milieux et fins de six chansons enfantines *(Ah, vous dirai-je maman,* etc.).

En abolissant bien des contraintes, l'ensemble favorise l'expression musicale des enfants et les familiarise à la manipulation de la « pâte sonore ». Plus qu'à la musique, ce CD-Rom les initie à la création musicale assistée par ordinateur dont ils découvriront aussi… les contraintes. A la faveur de son adaptation en français, le CD-Rom a été légèrement modifié : l'aide sonore, prodiguée par le professeur lui-même dans la version américaine, est ici fournie par une voix d'enfant. Le seul son naturel, finalement, dans cet univers de sons de synthèse, tous plus médiocres les uns que les autres. Dommage !

Installation

Sur Mac, il faut copier le dossier FDLM sur le disque dur, ainsi que, si nécessaire, les extensions. On démarre le logiciel à partir du disque dur en double-cliquant sur le lanceur.

Sur PC, l'installation s'opère à partir de l'unité du lecteur de CD-Rom en double-cliquant sur Setup.Exe puis en réglant les paramètres : emplacement sur le disque dur (par défaut C:\voyager\makmusic), choix des extensions (version 2.02.44 de QuickTime requise)… Un groupe de programmes, où se logent le lanceur et un fichier à lire, est créé. Attention, l'installation modifiant les fichiers Win.Ini et System.Ini, des copies de sauvegarde, Win.Qtw et System.Qtw, sont enregistrées. Les fichiers .Mov et .Wav sont récupérables. Afin d'obtenir une meilleure qualité sonore, on peut activer les canaux son Midi de la carte son du PC et relier un appareil Midi externe à l'ordinateur.

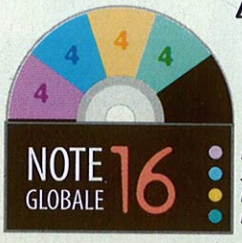
/ Véronique Balizet

Bravo !

Destiné aux enfants non lecteurs et novices en musique, ce logiciel, bien conçu et doté d'une interface graphique adaptée, les initie à la création musicale assistée par ordinateur. Il requiert toutefois une bonne aisance face à la machine.

Dommage !

Les sons proposés, qui sont tous de synthèse, entretiennent peu de liens avec les instruments qui sont censés les avoir produits. Le résultat sonore est peu satisfaisant à l'oreille. Et tant d'autres « paramètres » musicaux sont oubliés…



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Duke Nukem 3D est disponible sur simple demande par le

3617 JUKEBOX

5,57 F/TTC la minute

Version Shareware

DUKE NUKEM 3D

6 Niveaux

Version shareware (6 niveaux)
fournie sur CD-Rom PC Prêt-à-jouer®

FormGen INCORPORATED

APOGEE

Existe en version complète (28 niveaux)
édité par US Gold sortant fin mars

3D REALMS

US GOLD®

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX pour recevoir chez vous, par la poste, votre CD-Rom "Prêt à Jouer®" pour PC. Vous n'aurez rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F/TTC la minute). Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte.
Envoi en france métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

Nouveau service : demandes beaucoup plus rapides !

Publié par 3D Realms. Commercialisé par FormGen Inc. Tous droits réservés. Distribué par CentreGold France.

Service lecteurs n° 10

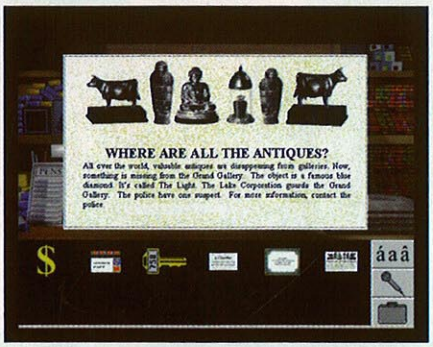
PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Who is Oscar Lake ? (Anglais américain, niveau 1)
En français, espagnol, allemand, italien.
CD-Rom Windows. Editeur et distributeur : Language Publications Interactive.
Prix : env. 400 F TTC.

Who is Oscar Lake ?

Un polar en guise de cours

Les logiciels d'apprentissage de l'anglais se multiplient comme des petits hamburgers. Who is Oscar Lake ?, lui, se distingue des autres. « Nous avons les moyens de vous faire parler », proclame l'éditeur. Comment ? Grâce à un polar interactif : vous vous retrouvez dans la peau d'un personnage accusé du vol d'un diamant, et devez démasquer le vrai coupable... vite ! Rangez vos cahiers et remuez-vous les méninges. L'heure est grave.



HO IS OSCAR LAKE ? est plus un jeu qu'une méthode d'anglais. Au départ de l'action, vous êtes dans une gare. Une lointaine sonnerie de téléphone retentit. Vous devez le trouver et décrocher le combiné. Votre correspondant vous demande alors de prendre un billet de train pour New York. Reste à acheter celui-ci au guichet, et à se rendre sur le quai.

Ces premières actions constituent un entraînement soigneusement détaillé dans la notice ; en effet, il faut s'habituer au fonctionnement du logiciel. Le curseur « main » signifie qu'il est possible d'agir (avec le bouton gauche de la souris), le curseur « étoile » permet de connaître le nom anglais de l'objet (avec le bouton droit de la souris), l'icône « àaâ » d'obtenir la traduction du dialogue (à l'aide du bouton gauche).

Dès que vous vous sentez prêt pour l'aventure, c'est parti pour le jeu. Vous voilà rendu à New York, où vous admirez le célèbre diamant bleu dans une galerie d'art. Mais bientôt, votre voyage tourne mal : la pierre est dérobée, et la police vous soupçonne d'être le responsable du forfait. Pour elle, vous êtes Oscar Lake, voleur international. Qui a fait le coup ? Il ne vous reste plus qu'à mener votre propre enquête, afin de faire éclater la vérité au grand jour.

Ce jeu peut-il réellement constituer pour vous une bonne révision ? Si vous préparez un voyage aux Etats-Unis, vous n'avez peut-être pas prévu d'y côtoyer les milieux du banditisme international ni de visiter en priorité les commissariats de police, soit ! Cependant, les conversations du jeu, au cours desquelles vous optez pour les réponses de votre choix, vous permettent de revoir des formules employées dans la vie quotidienne. Et les nombreuses activités prévues en annexe constituent des exercices très utiles : vous devrez épeler des noms en anglais, donner l'heure, demander votre chemin ou commander un hamburger au café. *Rare, médium ou well done ?* (« bleu, saignant ou à point ? »). Il n'y a pas que les potes d'Al Capone qui sont confrontés à de telles situations dans la réalité.

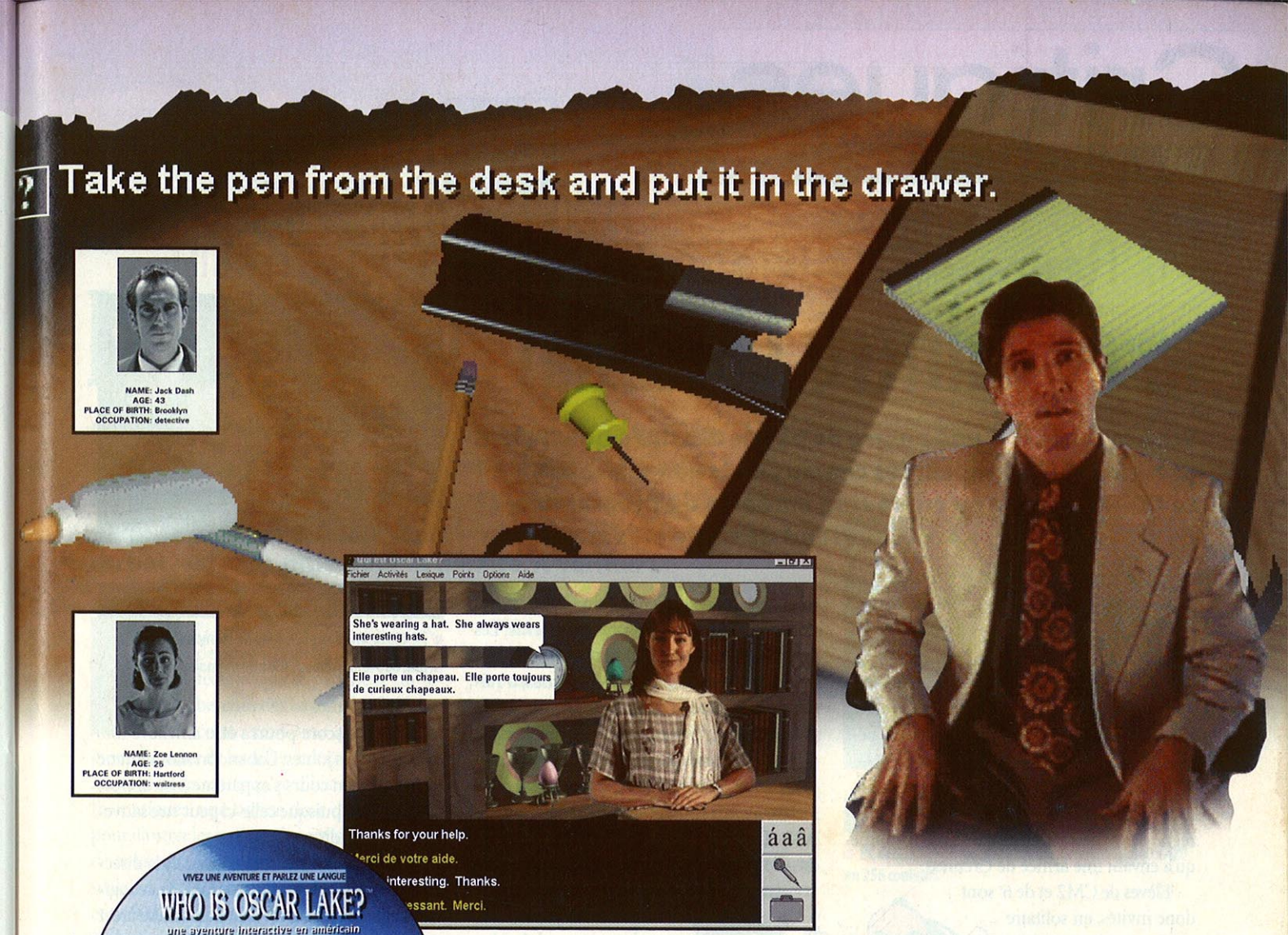
Vous pouvez également vous enregistrer et comparer votre prononciation à celle des personnages. Mais attention ! Who is Oscar Lake ? est d'un niveau débutant. Si vous vous débrouillez déjà bien dans la langue, ce logiciel ne vous fera pas vraiment progresser. Ce qui ne vous empêchera pas de prendre plaisir à l'utiliser pour entretenir votre anglais.

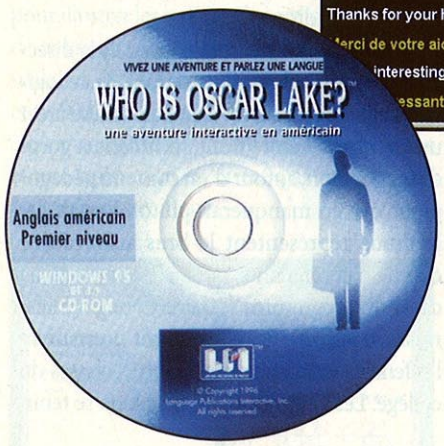
Petits trucs

Si vous pensez que vous n'avez pas obtenu de renseignements satisfaisants à la fin d'une conversation, vous pouvez la recommencer

Quelles langues réviser avec Oscar ?

Who is Oscar Lake ? est le premier titre de LPI à être lancé sur le marché européen. L'éditeur promet qu'une longue série suivra. Deux versions du logiciel sont déjà disponibles : anglais américain niveau 1 et espagnol niveau 1. D'ici à la fin du mois d'avril, les versions allemand niveau 1, français niveau 1 et italien niveau 1 devraient également sortir, de même que la version Mac de l'anglais américain niveau 1. La version anglais américain niveau 2 sera prête en septembre prochain.





Bravo!

L'environnement 3D est très réussi et la qualité graphique excellente. Dès les premières minutes de l'aventure, l'ambiance glauque du polar s'impose. On se prend au jeu et on oublie complètement qu'on est en train de « faire de l'anglais ».

Dommage!

On peut choisir la langue d'interface, mais pas la voix qui correspond à son sexe. Mesdames, que vous le vouliez ou non, votre personnage aura la voix grave d'un homme viril… au point que la mystérieuse Chandler vous lancera d'un air coquin : « *You look terrific, darling !* »

en cliquant de nouveau sur votre interlocuteur. Si vous choisissez des réponses différentes, peut-être obtiendrez-vous des indices plus intéressants…

Si l'Amérique vous donne le mal du pays, n'omettez surtout pas de demander la traduction des activités « au commissariat ». Elles vous ramènent d'un coup dans la vieille Europe. « *I'm from Boston* » devient « Je viens de Metz », « *My name is Steven Fine* » se transforme en « Je m'appelle François Giraudoux ». Philadelphia ? Ne cherchez pas, c'est Lyon ! Rosetta Royce, elle, se voit rebaptisée Jacqueline Dubé…

Installation

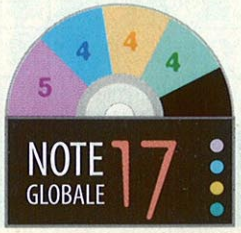
Avant d'installer le logiciel, les concepteurs du CD-Rom conseillent de configurer votre écran en 256 couleurs, afin de profiter de tous les effets spéciaux, tels que certains fondus enchaînés. En mode 16 bits 64 000 couleurs et en mode 24 bits 16,7 millions de couleurs, la qualité vidéo est meilleure, mais au détriment des effets spéciaux.

Who is Oscar Lake ? requiert 6 396 Ko d'espace libre sur le disque dur. Sous Windows 95, sélectionnez le lecteur de CD-Rom, puis double-cliquez sur Setup.Exe. Sous Windows 3.1, sélectionnez Exécuter dans le menu Fichier du gestionnaire de programmes, puis tapez D/setup (si D est la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-Rom). Ce jeu éducatif fonctionne avec QuickTime for Windows 2.0 (ou supérieur). Le programme vous permet d'installer QuickTime si vous ne le possédez pas. De nombreuses explications sont données en cours d'installation… mais en anglais, *of course !*

/ Claire Charpy

Configuration minimale

- **PC 486SX/50, 8 Mo de mémoire, Windows 3.1, écran SVGA, lecteur de CD-Rom x 4 recommandé.**



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Réussir sa 6e
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur : Arborescence.
Distributeur : Havas Edition Electronique.
Prix : environ 350 F TTC.

PC MAC

Réussir sa sixième ... et vaincre Clacbaf

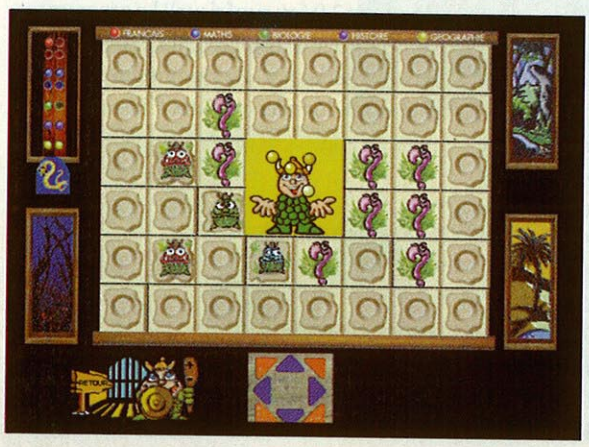
Sous le couvert d'une guerre de bande dessinée qui oppose Crétinos et Malinos sur les champs de la connaissance, ce CD-Rom passe au crible cinq matières du programme de sixième. Interro écrite sur fond de conte médiéval.

BIENVENUE dans la résistance ! Grâce à toi, nous allons pouvoir lutter plus efficacement contre la bêtise » : l'appel à la mobilisation générale de la matière grise est aussi vibrant qu'irrésistible. N'y-a-t'il pas péril au château fort ? En effet, après avoir détrôné le roi Intello Ier et emprisonné son fils, le prince Fastoche, l'« infâme baron » Clacbaf règne désormais sans partage sur un royaume qu'a envahi une armée de Crétinos.

Elèves de CM2 et de 6e sont donc invités, en solitaire ou par unités de 2 à 4 joueurs, à « rejoindre les armées du savoir » placées sous le commandement de Supernana, la fiancée de Fastoche, aidée de son fidèle garde du corps, Durdur. Et à convertir en Malinos chaque Crétinos enfin « libéré de sa stupidité ».

Comment ? D'abord, les preux chevaliers du programme scolaire peuvent s'échauffer les neurones au chapitre Révisions, au rythme de séries de dix exercices par matière et selon trois niveaux de difficulté : fin CM2, fin des premier et dernier trimestres de sixième. Les fiers combattants ont le choix des armes : partie courte (quatorze bonnes réponses, à raison de quatre pour les deux matières principales et deux pour les autres) ou longue (vingt-huit succès pareillement répartis), toujours selon trois niveaux. Fin prêts à se soumettre au feu roulant des interrogations du jeu ? « L'égalité {(15 + 3) - 9} x {(12 - 4) + 2} est-elle exacte ? », « Des mots qui se prononcent presque de la même façon sont-ils des homonymes, des synonymes ou des paronymes ? »... Verts d'ignorance, les monstres déchargent une mitraille de questions écrites choisies aléatoirement parmi mille, et parfois assorties de photos.

Cinq matières annoncent la couleur : français (rouge), mathématiques (bleu), histoire (violet), géographie (jaune), biologie (vert). Cases surprises, interventions inopinées du dragon-chien Bouffe-tout : la progression sur le plateau de jeu exige et aiguise des qualités de stratège et n'exclut pas embûches et chausse-trapes qu'il faut vaincre afin de délivrer le prince Fastoche.



Des rires sardoniques de Crétinos ou de triomphantes sonneries de trompettes saluent défaites et succès, avant que ne s'affiche, dans tous les cas, le corrigé écrit. Bien qu'au final la victoire reste assurée, l'indication d'un pourcentage de réussite invite au triomphe modeste : le score pourra être amélioré lors de prochaines joutes. L'abandon momentané de la partie en cours s'apparente à un simple cessez-le-feu puisque celle-ci peut être sauvegardée sur le disque dur.

Responsable de la conception, de la direction artistique et des illustrations de ce logiciel d'aide à la révision, Alain Baillon a su créer un environnement vivant, stimulant et gorgé d'imagination, autour d'un contenu pédagogique qui en manquerait plutôt. En fait, les Malinos représentent le bras armé d'une équipe d'enseignants, qui a agi dans le strict cadre du programme scolaire. Cette première mission accomplie, elle devrait poursuivre l'offensive en direction des autres classes du collège. Les Crétinos n'ont qu'à bien se tenir.

Configuration minimale

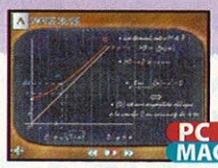
- PC 486SX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.
- Mac 68040, Système 7, 4 Mo de mémoire.

Installation

Sur Mac, on démarre en double cliquant sur l'icône du CD-Rom puis sur l'icône Fastoche. Les extensions réunies dans un dossier QuickTime, QuickTime Musical Instruments et Sound Manager peuvent être copiés. Sur PC, le logiciel s'installe en se plaçant sur l'unité du lecteur et en double cliquant sur Install.Exe. Sur les deux plates-formes, les fichiers .Pic et .Mov sont récupérables.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique



Backiller : Maths Terminale S
En français. CD-Rom Windows et Mac.
Editeur et distributeur : Backiller.
Prix : environ 500 F TTC.

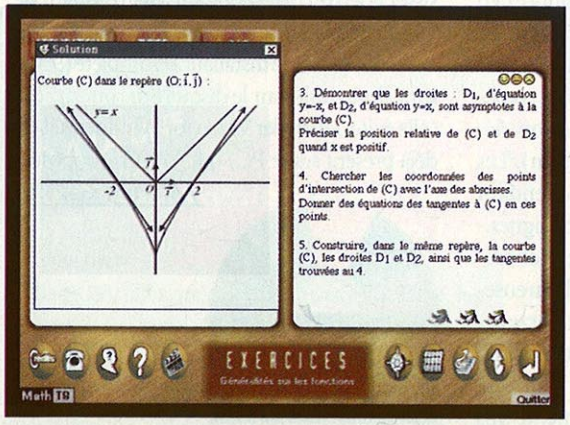
PC MAC

Maths Terminale S

La bosse des maths

Les élèves de terminale S vont être comblés : voici un nouvel outil pour réviser leur programme de maths, s'entraîner aux exercices les plus divers, et même obtenir des informations sur serveur. Backiller, le tueur de bac, est sans pitié pour la défaite. A vérifier !

CELA DÉBUTE comme un conte de fées : quatre jeunes polytechniciens se penchent sur le berceau des terminales S et leur concoctent une potion magique, histoire de les aider à décrocher le bac. Au générique, une pincée d'histoire des mathématiques, une bonne dose d'animations pour illustrer les notions dynamiques, un zeste de cours qui suit fidèlement les programmes scolaires, le tout saupoudré d'exercices types et tirés d'annales, avec en prime un suivi des élèves, un agenda pour organiser ses révisions et une connexion en direct, par modem, sur un serveur spécifique.



Présentée de façon rigoureuse, subdivisée en chapitres et sous-chapitres, la partie cours propose, sur plusieurs pages, les principales notions, accompagnées d'un exemple significatif. A noter, l'intéressant système de défilement des pages, placées, c'est inhabituel, côte à côte. Si nécessaire, des icônes renvoient à des animations, des graphiques ou des compléments d'explication. Le cours, assez complet, est augmenté d'un mémento qui résume bien l'essentiel du savoir d'un élève de ce niveau.

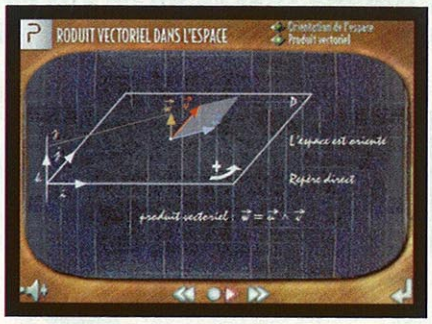
Une place prépondérante est accordée aux exercices. Trois parties (applications, exercices types et annales du Bac) permettent de tester son savoir-faire, tout en disposant d'une aide permanente et progressive : des icônes pour les «trucs», d'autres pour un coup de pouce ou encore pour une solution donnée progressivement. Plus de 500 exercices sont ainsi répertoriés. Un QCM permet en outre de passer des tests rapides sur la notion révisée.

Autre point fort, les animations (35 au total) pour «vivre» les mathématiques de manière interactive. Le principe : on modifie les paramètres «à la main» et on observe ce qui se passe. Très instructif, et indispensable pour ceux qui ne perçoivent pas l'intérêt d'un concept (asymptotes obliques ou autres suites récurrentes n'auront plus de mystère). Des clips abordent un point plus précis de l'histoire des mathématiques.

Backiller va encore plus loin : les élèves qui disposent d'un modem pourront installer Novaterm 4.0 (3 Mo) et poser des questions, accéder à des forums ou, sur abonnement, profiter d'une aide assurée par des enseignants. Fort bien conçu pour permettre à un élève, quel que soit son niveau, de travailler de façon autonome, ce CD n'a pas pour vocation de remplacer le professeur ou les manuels : c'est un outil de révision rapide ou de travail personnel plus soutenu réparti sur l'année, doté d'un intéressant système d'accompagnement (le serveur) et d'organisation (l'agenda). Quant à savoir s'il saura se révéler «backiller», rendez-vous en juin prochain !

SUR NOTRE CD-ROM

Dans la Bibliothèque de Villagina,
vous trouverez une démo du CD-Rom Maths Terminal S pour PC et Mac.



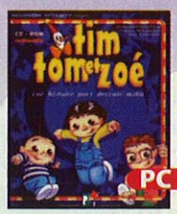
Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, 8 Mo de mémoire, écran SVGA 640 x 480 en 256 couleurs.**

Installation

Sous Windows, l'installation est lancée par Setup.Exe. L'installation complète occupe 12 Mo sur le disque dur, mais il existe une option simplifiée qui ne prend que 2 Mo. Même procédure sur Mac, avec un Installeur qui propose Installation minimale ou Installation complète. *Jacques Deconchat*

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

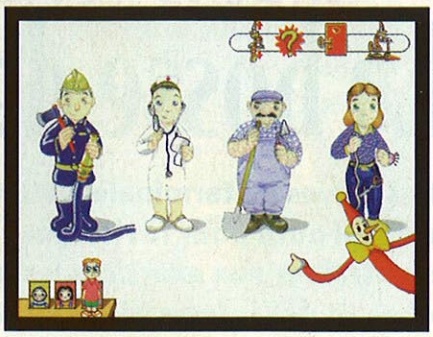


Tim, Tom et Zoé
CD-Rom Windows. En français.
Editeur : Patchwork Interactif.
Distributeur : Ubi Soft.
Prix : env. 270 F TTC. (Version Mac à paraître au premier semestre 96.)

Tim, Tom et Zoé

Trio de choc

En fin pédagogue, ce CD-Rom cache bien son jeu. C'est par le jeu justement qu'il amène les enfants à mettre en pratique tout ce qu'ils ont appris à l'école. Petits et grands, de 5 à 9 ans, sont invités à suivre ce parcours ludique.



TIM EST TOUT PETIT, il ne sait pas encore lire. Zoé, elle, a enfin percé le mystère de l'alphabet. Quant à Tom, le grand frère affublé de grosses lunettes, c'est un écolier avisé de CM1. Ces trois personnages correspondent aux trois niveaux de difficulté de ce jeu éducatif destiné aux 5-9 ans. Le quatrième héros, c'est Bristolo, un drôle de personnage filiforme qui se trouve au fond d'un coffre à jouets, et que l'enfant parviendra à « repêcher » s'il réussit les quatorze activités qui lui sont proposées.

L'enjeu est évocateur : ce CD-Rom revendique une étiquette ludique, même si son but premier est la pédagogie. Entraîner l'enfant à différents modes de raisonnement, l'aider à se repérer dans l'espace et le temps, améliorer sa capacité à apprendre et à retenir : tels sont les objectifs que s'est fixé Françoise Anthouard, enseignante spécialisée dans le domaine de l'éducation des enfants en difficulté, en concevant le scénario du jeu avec Pierre Trémolières, auteur multimédia (Patchwork Interactif). Les différents exercices sont ainsi censés mettre en pratique les enseignements dispensés du début du CP au CM1.

Rien de scolaire ici. La reconnaissance de formes passe par un puzzle sonore, la latéralisation par une balade dans un labyrinthe, les notions mathématiques telles que inférieur à, supérieur à ou égal à par un rangement de boutons de toutes tailles dans les boites appropriées. Et ainsi de suite. Le calcul lui-même emprunte les voies de l'espace : en reliant des chiffres dispersés dans un ciel bleu nuit selon une consigne précise (de deux en deux, par exemple), l'apprenti mathématicien dessine une constellation. Chaque jeu est agrémenté d'animations, de sons, pour détendre l'ambiance. Si l'enfant échoue, il peut recommencer aussitôt et au bout de deux tentatives infructueuses, la solution lui est suggérée par un clignotement sur l'image. Le jeu fait appel à des icônes pour permettre aux petits de naviguer librement et de trouver de l'aide (sonore) en toutes circonstances. Il utilise, en revanche, très peu l'écrit (à part quelques « étiquettes » à positionner sous les images ou des mots à mettre au féminin). Les plus grands devront cependant lire attentivement les consignes.

Si le tout est cohérent et efficace, ce « tout » est malheureusement un peu limité. Quatorze activités par niveau (dont certaines sont communes), c'est bien peu, d'autant que les jeux, même s'ils sont parfois un peu délicats, s'exécutent assez rapidement. En voulant contenter tous les âges à la fois, les éditeurs ont certes conçu un logiciel qui peut grandir avec l'enfant, mais, en même temps, ils ont dû limiter chaque partie. Heureusement, les numéros 2 et 3 de Tim, Tom et Zoé sont en préparation ; ils devraient renouveler le plaisir des enfants.

Configuration minimale

- PC 486DX, 4 Mo (8 Mo recommandés), Windows 3.1 ou 95, affichage 256 couleurs.

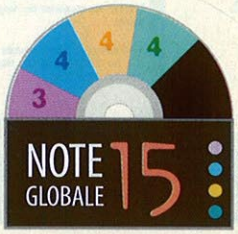
Petit plus

La vie ne s'arrête pas lorsque l'ordinateur est éteint. Selon ce principe, l'enseignante-scénariste propose à l'enfant de prolonger le jeu par des activités manuelles dans la plus pure tradition des collages et pliages qui sont expliqués dans le détail dans le CD-Rom.

Installation

Sous Windows 95, l'écran d'accueil de Tim, Tom et Zoé vous invite, lors de la première utilisation, à cliquer sur l'icône Installer. Sous Windows 3.1, dans le gestionnaire de fichiers, choisissez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-Rom, puis cliquez sur Install.Exe. Dans les deux cas, c'est une installation complète (9 Mo sont alors copiés sur le disque dur) ou partielle (elle évite d'installer Video for Windows s'il est déjà présent sur le PC) qui vous est proposée.

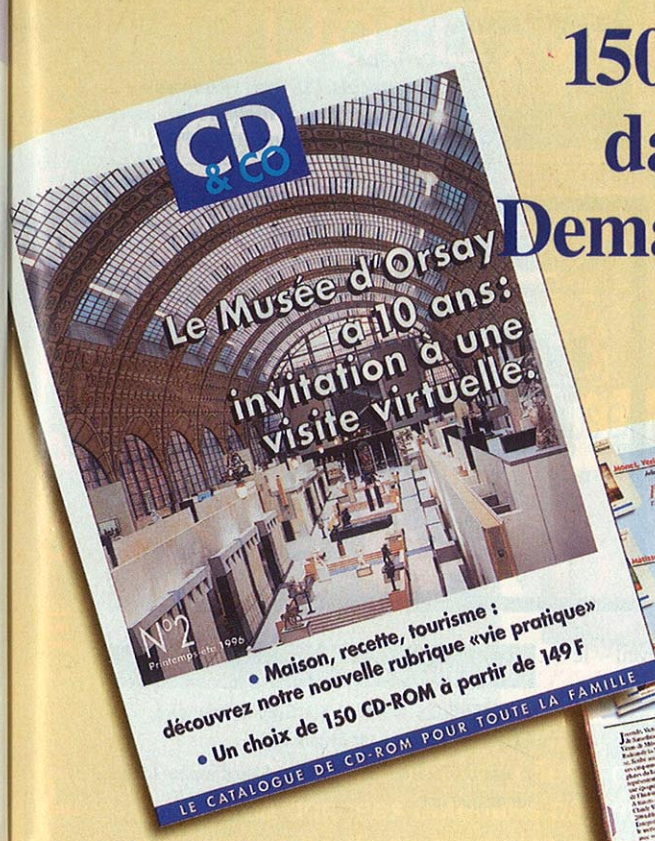
/ Martine Guenzet



Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Vous possédez un lecteur de CD-ROM ?

150 CD-ROM vous attendent dans le catalogue CD & CO. Demandez-le vite, il est gratuit !



Séduisante, la diversité !

Le catalogue CD & CO, c'est un vaste choix de CD-ROM pour toute la famille : **art, découverte, encyclopédies, vie pratique, éveil, jeux éducatifs, jeux...**

Agréable, la simplicité !

Grâce au catalogue CD & CO, vous choisissez tranquillement vos CD-ROM chez vous et vous recevez votre commande à domicile, sans avoir à vous déplacer !

Intéressants, les prix !

Dans le catalogue CD & CO, des CD-ROM à prix serrés à partir de 149 Francs, des promotions et d'excellentes affaires à réaliser !

Pour recevoir encore plus vite votre catalogue, appelez le

32 29 19 18

(faire le 16 depuis Paris/RP)

Rassurante, la qualité !

Le catalogue CD & CO vous propose des CD-ROM exclusivement en français, sélectionnés avec soin chez des éditeurs de renom.

Utile, le conseil !

CD & CO, c'est des fiches techniques détaillées pour vous permettre de choisir sans vous tromper et des spécialistes à votre écoute pour vous conseiller.

Indispensable, le service !

Avec CD & CO vous pouvez être livré en 24 h si vous le souhaitez et vous bénéficiez d'une assistance technique gratuite par téléphone !

Service lecteurs n° 11

Le catalogue CD & CO : un véritable guide d'achat pour toute la famille.

En CADEAU avec votre catalogue le CD-ROM «CD à la Une»

Vous découvrirez sur ce CD-ROM, joint gracieusement à votre catalogue, les démonstrations des titres qui font l'actualité du trimestre telles que : *Musée d'Orsay, visite virtuelle - Mon atelier de cinéma en 3D - Stars du Louvre* ... Une bonne idée pour vous aider dans vos choix et vous faire plaisir à coup sûr !

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

à retourner à :

CD and CO
BP 319 - 27933 Gravigny Cedex

OUI, je souhaite recevoir **gratuitement** votre nouveau catalogue et son CD-ROM.

Merci d'envoyer le catalogue et le CD-ROM à l'adresse ci-contre :

❒ M. ❒ Mme ❒ Mlle

Nom en majuscules / Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Je possède un ordinateur ❒ PC ❒ MAC

DE.96.03.103

Offre valable jusqu'au 30.06.96, limitée à un seul catalogue et CD-ROM par foyer, dans la limite des stocks disponibles. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire.

CD & CO - SA au capital de 250 000 F. RCS Nanterre B 402 179 162 - Siège social: 25, rue des Bas - 92600 Asnières

Caroline
En français. CD-Rom Windows ou Mac. Editeur : Hachette Interactive Grolier. Prix : env. 350 F TTC.

PC MAC

Caroline
Albums de souvenirs

APRÈS AVOIR BERCÉ plusieurs générations, Caroline la blondinette et sa bande de copains espiègles réapparaissent aujourd'hui sur CD-Rom. Leur but est de séduire la génération « clic », mais les quatre aventures et les seize jeux, très classiques, rappelleront de tendres souvenirs aux parents.

Dès 6 ans, les bambins pourront s'initier aux joies de la lecture avec quatre albums à lire ou à écouter : *les Vacances de Caroline, Caroline à la plage, Caroline en randonnée* et *Caroline aux sports d'hiver*. Le programme propose également une palette de divertissements comprenant un grand jeu de l'oie, enrichi de questions qui portent sur les aventures de Caroline, et seize activités d'éveil – le classique jeu des paires, des puzzles, le jeu des sept erreurs, des coloriages… et quelques jeux concernant la vie de tous les jours (la visite chez le docteur, comment préparer son sac de voyage, réparer son vélo, etc.). Un CD-Rom gentil pour enfants sages.

Installation

Sur Mac, cliquez sur Installation, puis installez QuickTime 2.0 et redémarrez. Sur PC, à partir de D (ou de la lettre correspondant au lecteur de CD-Rom), lancez Install et redémarrez, avant de cliquer sur « Les vacances de Caroline ».

/ Florence Serpette

Configuration minimale

- PC 486SX/25, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, 4 Mo d'espace libre sur disque dur.
- Mac LC475, 8 Mo de mémoire, 4 Mo d'espace libre sur disque dur.

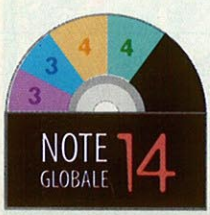
Triazzle
Puzzle tropical

Triazzle
En français. CD-Rom Windows.
Editeur : Language Publications Interactive.
Distributeur : Alpha Euro CD.
Prix : env. 250 F TTC.

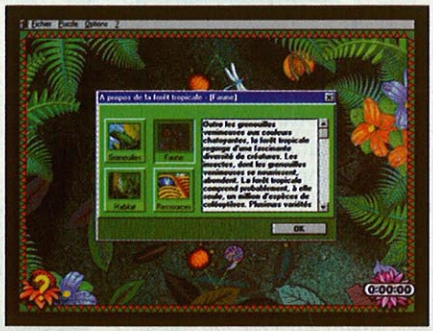
PC

SI VOUS AIMEZ les puzzles, Triazzle est pour vous : vous y trouverez du puzzle, encore du puzzle et rien que du puzzle, avec différents niveaux – « junior » (pour les plus jeunes), « étoile » (niveau intermédiaire) et « avancé » (pour les cerveaux pêchus) – à l'intérieur desquels existent encore d'autres niveaux, de « très facile » à « très difficile ». Toute la famille devrait y trouver son compte, d'autant que l'on peut créer ses propres puzzles ; il suffit de choisir leur forme, leur arrière-plan, les animaux qui y figurent et la quantité d'indices qui apparaissent sur leur pourtour.

Quand vous en aurez assez, vous pourrez sélectionner « A propos de la forêt tropicale » dans le menu « ? » : vous obtiendrez ainsi d'intéressantes informations sur les grenouilles et papillons que vous vous évertuez à reconstituer.



Ne vous fiez pas à ce qui est écrit sur la boîte à propos du module After Dark, c'est-à-dire « Amusez-vous en chassant les grenouilles à l'aide de flèches empoisonnées ». Vous n'y trouverez aucun jeu de ce type, fort heureusement, car une partie du chiffre des ventes est destinée aux programmes de protection tropicale d'une organisation internationale, la Rainforest Alliance. En revanche, un économiseur d'écran avec des grenouilles sautillantes est disponible (répertoire DRK).



Installation

Sous Windows 95, activez Setup.Exe ; sous Windows 3.1, sélectionnez Exécuter dans le menu Fichier du gestionnaire de programmes, puis tapez D:/Setup si D est la lettre qui correspond à votre lecteur de CD-Rom.

Vous pouvez jouer à Triazzle à partir du CD ou installer le programme sur votre disque dur (les performances sont alors meilleures). Dans les deux cas, certains fichiers sont automatiquement installés sur le disque dur. Aussi, lorsque vous aurez choisi l'une des deux options, le programme vous demandera d'entrer le numéro de série du logiciel que vous avez acheté.

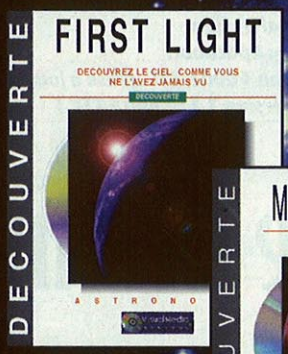
/ Claire Charpy

Configuration minimale

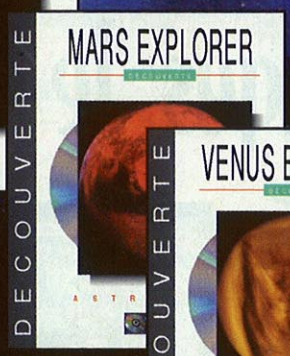
- PC 386DX/33 (486SX/33 recommandé). Windows 3.1, 4 Mo de mémoire (5 Mo d'espace libre sur le disque dur), écran VGA 256 couleurs, Sound Blaster ou carte son.

Découvrir, simuler, rêver

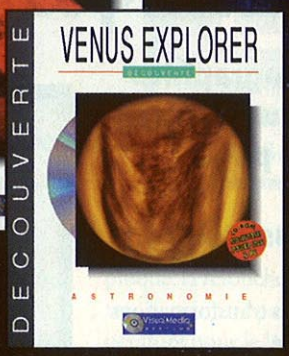
L'ESPACE



Avec **FIRST LIGHT**, nouvelle version de "Soleils lointains" voyagez dans le système solaire et dans l'univers. En quelques clics, avec le "navigator", atterrissez en douceur sur les planètes en texture mappée, frôlez les galaxies, chevauchez la comète de Halley. Retournez sur la Terre, sur Mars ou sur n'importe quelle autre planète pour préparer vos observations nocturnes.



Avec **MARS EXPLORER**, visitez la mystérieuse planète rouge . Explorez les vastes étendues désertiques, les gouffres balayés par le vent et les reliefs magiques de cette fascinante planète observés par les sondes Viking de la NASA.



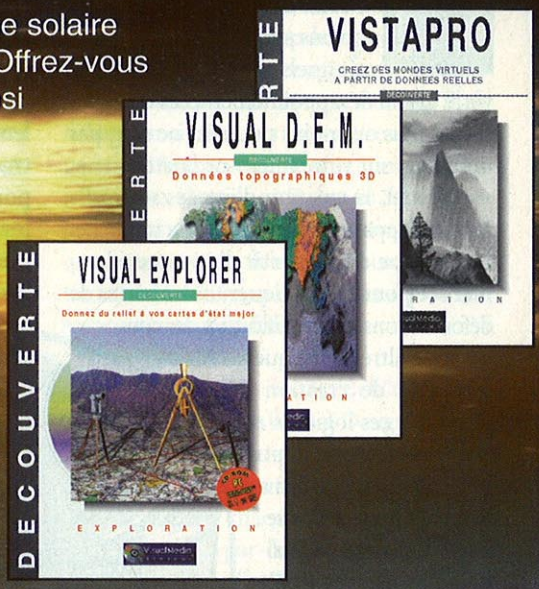
Avec **VENUS EXPLORER**, visitez la planète aux températures infernales. Disposez d'un outil puissant, fruit de la mission Magellan de la NASA.

LA TERRE

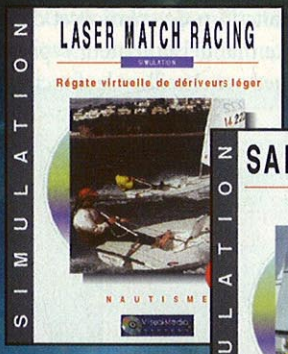
Avec **VISTAPRO**, recréez la Terre ou les planètes du système solaire à partir de données obtenues par les satellites de la NASA. Offrez-vous ensuite le luxe de parcourir les paysages que vous aurez ainsi créés, en moto, en avion ou en hélicoptère.

Avec **VISUAL D.E.M**, observez votre environnement sur votre ordinateur personnel. Découvrez la France dans ses moindres détails et bientôt l'Europe du Sud, l'Afrique avec l'Atlas et le Hoggar.VISUAL D.E.M nécessite VISTAPRO ou VISUAL EXPLORER.

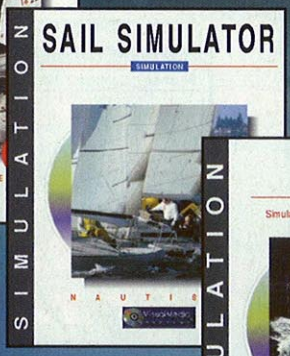
Avec **VISUAL EXPLORER**, créez des paysages 3D à partir de cartes géographiques 2D comportant des courbes de niveau.Avec VISUAL EXPLORER, utilisez les cartes et les données télémétriques contenues dans VISTAPRO et VISUAL D.E.M



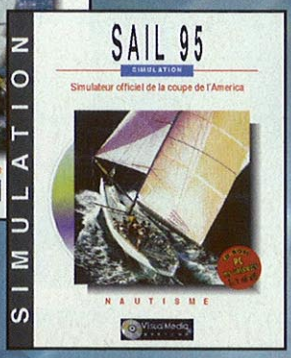
L'OCÉAN



Avec **LASER MATCH RACING,** seul ou à deux, offrez-vous une régate virtuelle de dériveurs. Attention: suivez les règles de course, l'arbitre vous surveille et si vous ne contrôlez pas, vous risquez de chavirer !



Avec **SAIL 95**, participez à la Coupe de l'America, manœuvrez contre un adversaire de haut niveau. Découvrez une des compétitions les plus anciennes et des plus réputées, où s'affrontent les technologies des plus grands pays du monde.



Avec **SAIL SIMULATOR**, découvrez et apprenez à naviguer sur différents dériveurs légers, de l'Optimist au 420 en passant par le Tornado, le Hobbie Cat, jusqu'aux voiliers de 60 pieds, dans de vraies conditions de navigation (les vents, les vagues, les courants...). Contrôlez la barre.

Edité par Visual Media Systems. Disponible auprès de : Auchan, la Fnac, Leclerc, Virgin, Interdiscount, Surcouf, I.C, France CD, Tretrakys, CD and CO...
Revendeurs, contactez le (1) 53 62 50 00.

Painter 4.0
Version française en mars 96.
Editeur : Fractal Design.
Distributeur : Apacabar.
PC MAC Prix : environ 4 000 F TTC. (Mise à jour depuis la version 3.1 : 1 400 F TTC.)

Painter 4

Après la retouche d'images, le dessin

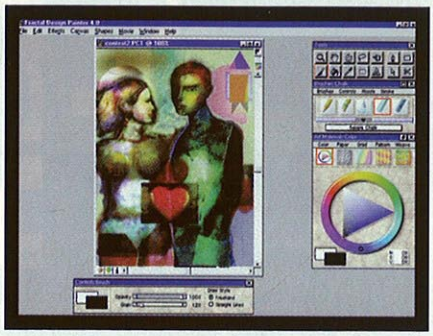
Après avoir modifié dans tous les sens des photographies numérisées, le graphiste se trouve fort dépourvu lorsqu'il doit commencer une composition à partir d'une page blanche avec son logiciel de retouche d'images. Eh bien ! Créez, maintenant, Painter 4 va vous assister !

ÊME SI VOUS N'ÊTES PAS un graphiste formé à l'Ecole des beaux-arts, vous avez appris à vous servir des outils traditionnels de dessin. Mais, à votre grand désappointement, ces connaissances plus ou moins poussées ne sont pas utilisables sur votre micro-ordinateur.

En effet, la création d'images sur ordinateur s'apparente surtout à de la retouche. Le principe est de partir d'une image numérisée pour lui appliquer toutes sortes de déformations, de modification des couleurs, de filtres artistiques… Mais les outils de création dont disposent ces logiciels rendent pratiquement impossible la composition d'une image à partir d'une page blanche. A tel point que la majorité des graphistes créent leur dessin sur papier, puis le numérisent pour appliquer les couleurs et les transformations dans le logiciel de retouche.

Les développeurs de Fractal Design ont tenté une autre approche avec Painter. Ils ont conçu des outils de dessin s'apparentant, tant dans leur forme que dans leur mode de fonctionnement, aux outils traditionnels. L'entreprise était hardie, pourtant le résultat fut une réussite dès les premières versions de Painter. Seulement, si les premières moutures excellaient dans la création, les outils de retouche étaient soit absents soit peu puissants.

La dernière version, numérotée 4.0, doit, selon son éditeur, allier le meilleur des deux mondes. Alors, qu'en est-il ?



L'utilisation des multisélections a permis la réalisation de cette composition à Adam Sadigursky, second du concours Painter.

Un manuel bien conçu

Après l'installation du logiciel, la démarche logique serait de commencer par le manuel d'apprentissage. Evidemment, devant l'interface haute en couleur de Painter, l'irrésistible envie de débuter tout de suite est la plus forte. Très mauvaise idée… Cette version 4.0 de Painter est très complète, et si l'interface semble intuitive, les très nombreuses options de chaque commande nécessitent une certaine prise en main.

Le manuel d'apprentissage est très artistique et fort bien conçu, présentant alternativement les fonctions de création et celles de retouche. Le manuel utilisateur reprend la même maquette en détaillant les fonctions

Les outils de peinture sont une réplique de leurs homologues connus du dessin traditionnel.

Le nombre de possibilités de remplissage laisse libre cours à l'imagination du créateur.

Avec les outils de dessin et les sélections vectoriels, Hiroshi Yoshii, troisième du concours Painter, a pu réaliser cette image.

Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1 ou 95, 8 Mo de mémoire.
- Macintosh 68040, 8 Mo de mémoire.

de manière détaillée. Vous vous familiarisez avec les outils de dessin en utilisant un crayon de type 2B, une gomme, un fusain, un pinceau ou une craie. Le mode de fonctionnement par défaut de ces outils reproduit celui de leurs équivalents traditionnels. Ainsi, le passage répété de la craie sur un même endroit empile de la couleur comme sur un papier, et ne remplace pas la couleur précédente par la nouvelle.

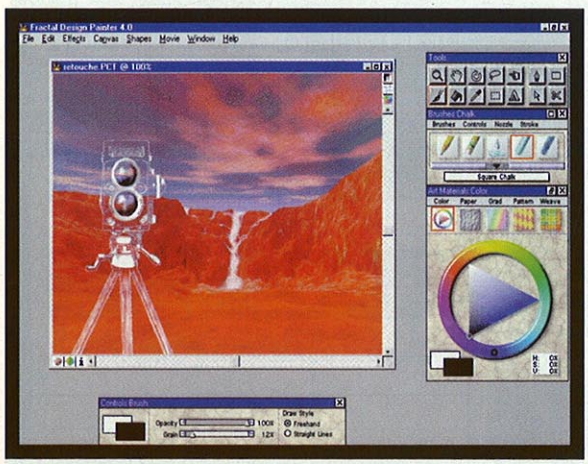
Vous apprenez à vous servir des nouvelles fonctions de retouche de Painter pour modifier une image existante par l'utilisation des filtres de rehaussement d'images, comme celui de luminosité-contraste, ou des filtres créatifs qui modifient la structure de l'image tel celui de peinture à l'huile. En fait, le manuel d'apprentissage passe en revue par exercices successifs les différents champs d'application pour lesquels le produit est conçu.

De grandes possibilités de création

Les thèmes retenus par Fractal Design sont la peinture classique, la retouche photographique, la retouche créative, la peinture créative, la peinture par collage multicouche et la peinture pour le Web. Une fois les thèmes de base passés en revue, vous évaluerez les possibilités étendues de créativité de Painter 4. En effet, pourquoi peindre avec une couleur unie lorsque l'on peut utiliser des brosses complexes repiquées sur le dessin lui-même auxquelles on donne un coefficient de mélange avec l'image de base ?

De même, pourquoi peindre avec un placage normal de la couleur alors que le mouvement du pinceau peut créer directement un effet créatif comme le chrome ? Ces fonctions agissent sur des papiers texturés sélectionnés dans la librairie fournie avec Painter. En plus de ces fonctions créatives d'images bitmap, Painter possède les outils de base d'un logiciel vectoriel. Vous pouvez dessiner des carrés, des ellipses, et des courbes de Bézier qui sont librement modifiables et taillables puisque ces formes restent vectorielles.

Cela dit, Painter n'est pas un concurrent de Corel Draw ou d'Illustrator (même s'il sait importer des fichiers dans ce format), mais toutes les formes vectorielles créées sont lissées par rapport au dessin bitmap sous-jacent et vous pouvez leur appliquer les effets créatifs du logiciel. La liste de toutes les formes vectorielles créées se trouvent dans la palette d'objets.



Les fonctions de retouche d'images de Painter 4 sont au niveau des références de la catégorie comme Photoshop.

Des fonctions performantes...

Au chapitre des fonctions de retouche d'images, vous trouverez tous les grands classiques comme les sélections de zones par rectangle ou ellipse, par baguette magique, mais aussi par l'utilisation des courbes de Bézier vectorielles dont le tracé est modifiable. Chaque sélection est transformable en objet, et se place dans la même palette que les formes vectorielles. Vous pouvez agir sur la visibilité ou non d'un élément, et sur sa méthode d'affichage en ajustant ses paramètres de transparence. Cette gestion de sélection multiobjet n'est pas identique à la gestion des calques de Photoshop mais s'en rapproche tellement que l'import d'un fichier de Photoshop 3.0 traduit automatiquement chaque calque Photoshop en un objet Painter.

... et innovantes très séduisantes

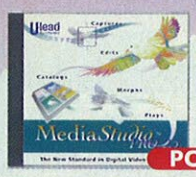
Les développeurs de Fractal Design ont encore ajouté des fonctions étonnantes. Tout d'abord, vous pouvez éditer un fichier vidéo pour retoucher chaque image, mais aussi créer vos images par-dessus comme dans un dessin animé avec l'utilisation de deux à cinq celluloïds affichant les images avant et après en transparence.

Vous pouvez également créer des images pour un Web Internet avec la gestion des fichiers au format Gif ou Jpeg entrelacés avec transparences, et avec des zones sensibles directement utilisables par un Web URL.

Enfin, et c'est une grande première dans un logiciel de dessin, plusieurs personnes peuvent travailler sur le même fichier en même temps par l'intermédiaire d'un réseau local. Ainsi, lorsque vous voulez l'avis immédiat et visuel de votre directeur artistique, il peut ouvrir votre fichier et transmettre ses modifications en temps réel directement sur le dessin.

/ Pier Farrugia

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

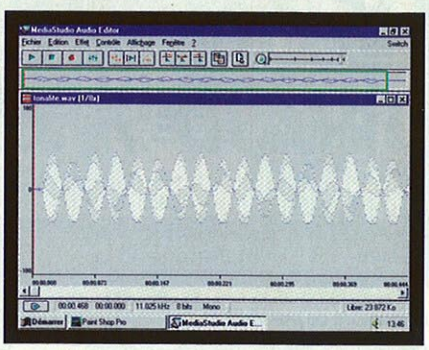


MediaStudio Pro
En français. CD-Rom Windows.
Editeur et distributeur : U-Lead.
PC Prix : environ 2 000 F TTC.

MediaStudio Pro 2.5

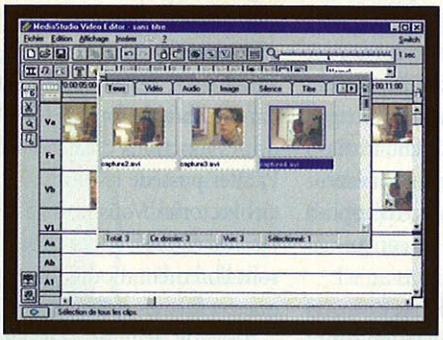
A vos ciseaux virtuels !

C'est décidé, demain vous vous lancez dans le montage numérique ! Plutôt que d'investir dans plusieurs logiciels, MediaStudio Pro vous propose une solution intégrée, qui se révèle pleine de qualité...

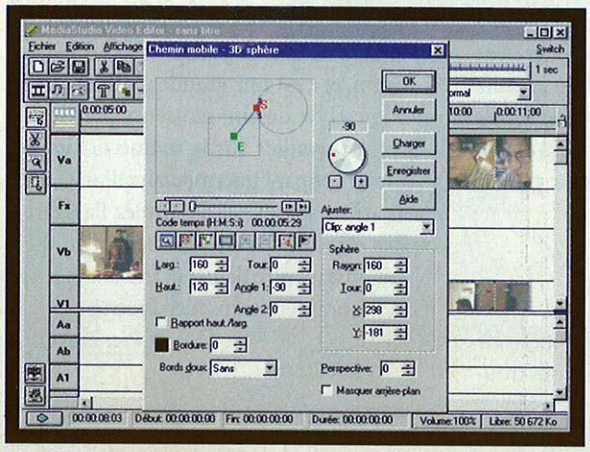


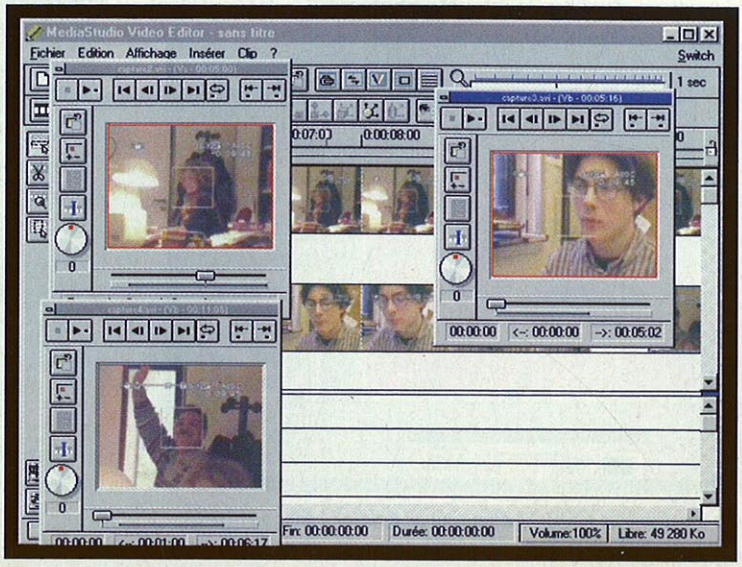
LE DOMAINE DU LOGICIEL de montage vidéo est largement dominé par Première, le célèbre logiciel conçu par Adobe, qui s'inspire des tables de montage virtuel professionnelles. Difficile de faire mieux en la matière. Si les professionnels y trouvent leur compte, le grand public, quant à lui, attend encore un logiciel intégrant le plus de fonctions possible, qui soit fiable, facile d'utilisation et de surcroît peu coûteux, bien évidemment. Ce n'est pas si simple !

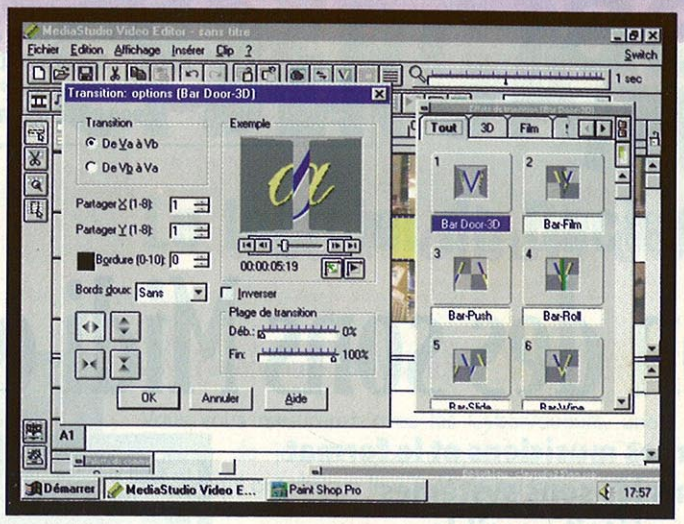
Pourtant, c'est le créneau que revendique MediaStudio Pro. Sa version 2.5 approche de cet idéal par les nombreux modules qu'elle conjugue. Sa composante principale, un logiciel de capture vidéo, vous permet, une fois que vous avez branché votre caméscope ou votre magnétoscope sur votre PC, de récupérer vos films sous la forme de séquences AVI, QuickTime ou d'autres formats moins répandus. Vous pouvez régler le nombre d'images par seconde, leur taille et leur qualité, le contraste, la luminosité et les mille autres détails qui entrent en compte pour obtenir une image satisfaisante. Au moyen de ce logiciel, vous pouvez retoucher en finesse vos images pour corriger un défaut ou plus grossièrement pour ajouter des moustaches au petit dernier. La capture audio, qui s'opère dans un



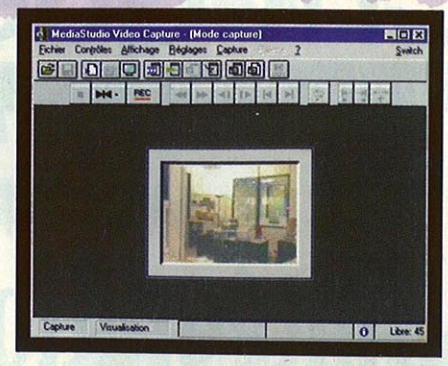
La table de montage reproduit l'environnement du monteur de cinéma traditionnel. Les séquences se placent d'un simple Glisser-Déposer sur les différents canaux de montage.

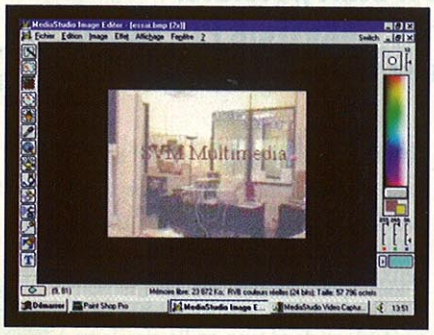


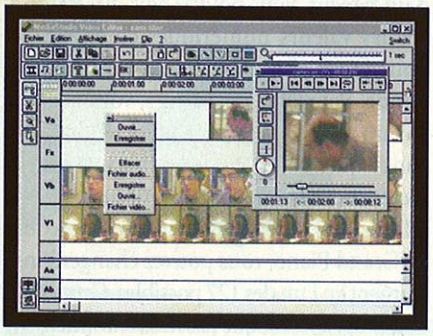




Les effets de transition et les filtres se paramètrent dans la fenêtre, qui apparaît sur un double clic. N'hésitez pas à «redécorer» vos séquences image par image.







module séparé, se déroule de la même manière, avec une série de réglages simples.

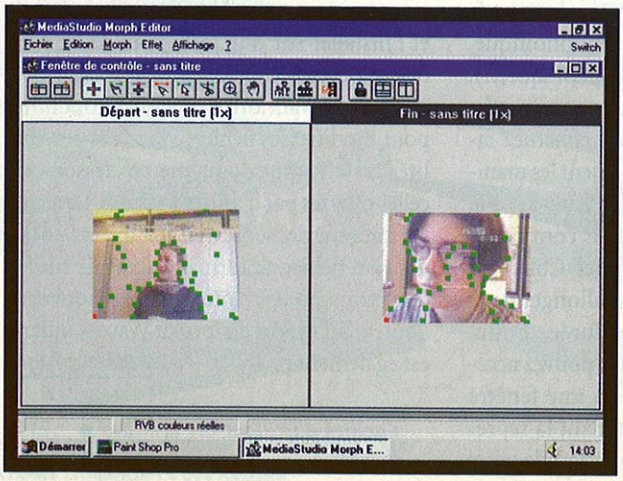
MediaStudio Pro est accompagné d'un logiciel de *morphing*, de facture moyenne, certes, mais suffisante pour obtenir des transformations, sinon inattendues, du moins amusantes. Son principe : vous sélectionnez une image de départ et une image d'arrivée, puis vous tracez une «grille» dont les intersections sont des points de repère communs aux deux sujets à modifier (des visages par exemple). Dans le fouillis du répertoire MediaStudio se trouve aussi un utilitaire de dessin rudimentaire, mais utile.

Cependant la fonction la plus intéressante reste sans aucun doute la table de montage virtuel. Vous placez dans ce plan de travail infini vos séquences vidéo et audio, qui apparaissent «déroulées», image par image, sur deux lignes comme sur un tableur, et vous ajoutez les effets spéciaux et les scènes de transition sur des lignes parallèles. Découpez vos «rushes» et modifiez vos séquences pour éjecter l'image non désirée ou augmenter le volume sonore d'un passage. Un simple clic, et une fenêtre s'ouvre, qui met en route la séquence désirée. Vous souhaitez un effet de réverbération pour illustrer vos vacances à la montagne ? Glissez-Déposez l'effet sur la fenêtre de votre projet, et le tour est joué. Une fois votre montage terminé, il ne reste plus qu'à compiler pour obtenir la séquence finale incorporant tous les ingrédients de votre plat multimédia. A vous de choisir les critères finaux de qualité : plusieurs degrés de compression sont proposés, qui diminueront d'autant la place prise par votre chef-d'œuvre sur votre disque dur.

En définitive, MediaStudio Pro se révèle un bon outil, simple à utiliser et «instinctif» pour quiconque possède une vague notion du montage vidéo : tout y est pour singer les tables de montage traditionnelles. La prise en main est facilitée par un didacticiel et une visite guidée qui font le tour du logiciel et vous éviteront de vous perdre dans le dédale d'applications. Pour peu que vous disposiez d'un PC avec Windows, d'une carte d'acquisition vidéo, d'une carte audio et d'un caméscope, MediaStudio Pro vous offre les outils pour entrer dans l'ère de la vidéo numérique. Sans vous ruiner ! **/ Romain Poirot**

Configuration minimale

- **PC 486, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, 20 Mo sur disque dur (80 Mo recommandés).**



Le module de morphing se révèle efficace, mais sensible. Les grilles doivent être placées avec précision sur les deux images.

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

CakeWalk Pro Audio 4.0
En anglais. CD-Rom ou disquettes Windows.
Editeur : CakeWalk. Distributeur : Rythm'n Soft.
Prix : env. 2 500 F TTC (disquettes), 2 900 F TTC (CD-Rom).

CakeWalk Pro Audio 4.0

L'intégration des sons Midi et Wave

Entre le format Midi utilisé par les musiciens et le format en ondes que l'on retrouve dans les sons systèmes de Windows, aucune passerelle n'était possible. C'est aujourd'hui chose faite avec CakeWalk Pro Audio, qui permet le mixage de ces deux formats sonores.

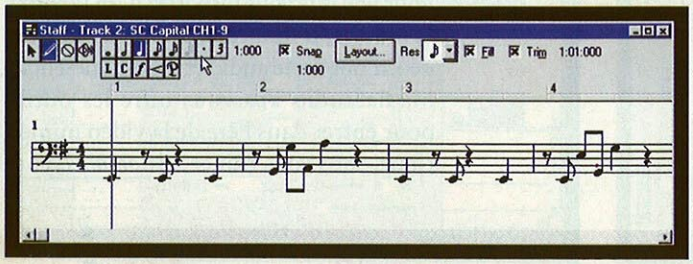
POUR UNE DURÉE SIMILAIRE, un fichier Wave est dix à vingt fois plus gros qu'un fichier Midi ! En effet, la structure de ces deux formats de sons est différente. Un fichier Wave correspond à la numérisation exacte et complète de l'enveloppe sonore du morceau, alors que dans un fichier Midi ne sont stockés que les notes des instruments et leurs paramètres (durée, attaque…). La norme Midi est commune à de nombreux instruments digitaux comme les synthétiseurs ❶.

Comme dans sa version précédente, CakeWalk Pro Audio est un arrangeur de sons au format Midi. Si vous êtes musicien et possédez un synthétiseur Midi, vous branchez votre synthé sur votre carte son Midi, et vous enregistrez votre mélodie directement dans CakeWalk. Vous pouvez également charger un fichier Midi existant sur une piste, ou créer directement une sonorité ou une mélodie en utilisant le Virtual Piano de CakeWalk sur lequel vous jouez votre partition.

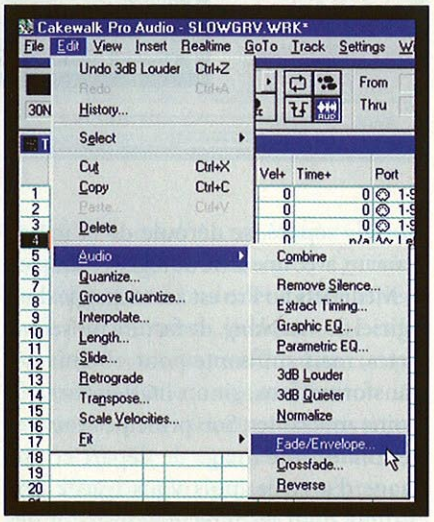
CakeWalk peut gérer jusqu'à 256 pistes simultanément. La fenêtre des pistes offre deux modes de visualisation. Dans la partie gauche, les composantes du son Midi prennent place dans une grille similaire à celle d'un tableur. Vous pouvez agir directement sur les valeurs numériques comme Vel+ pour jouer plus rapidement le son sélectionné. Pour d'autres valeurs, vous accédez par un double clic à une boîte de dialogue dans laquelle vous modifiez chacune des caractéristiques de la piste sélectionnée. Ainsi, si la piste est celle de la partition d'un Acoustic Grand Piano, vous pouvez changer l'instrument en l'un des 127 possibles. Cette boîte de dialogue ne bloque pas le fonctionnement de CakeWalk : vous cliquez d'abord sur Play avant d'y accéder, et vous entendez toutes les modifications en temps réel.

Dans la partie droite de la fenêtre des pistes, vous avez une représentation visuelle des sons de chaque piste avec leur durée et leur mode (monophonique, polyphonique…). Dans cette partie, vous effectuez facilement les manipulations avec la souris comme les Copier-Coller ou les allongements de durée. Enfin, vous pouvez accéder à une fenêtre donnant la représentation de votre mélodie en notation musicale sur laquelle vous intervenez pour ajouter, modifier ou enlever des notes, et vous pouvez imprimer ces partitions ❷.

❶



❷



❸

Configuration minimale

- PC 486, Windows 3.1 ou 95, 8 Mo de mémoire.

Pour mixer un son Wave, vous sélectionnez simplement une piste vide, et vous importez votre fichier Wave. Après un clic sur le bouton Play, vous entendez maintenant votre mélodie composée de l'ensemble des sons Midi et du fichier Wave importé. Vous pouvez ainsi enregistrer un solo de guitare en provenance d'un CD audio en Wave, et l'installer sur une piste pour jouer par-dessus ou en accompagnement ❸.

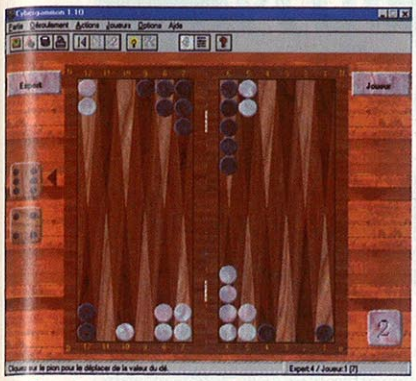
Si CakeWalk offre quelques fonctions pour modifier les fichiers Wave, ses possibilités restent tout de même en-dessous de celles offertes par d'autres logiciels. Le résultat combiné des sons Midi et Wave est stocké dans un fichier au format CakeWalk sur lequel vous pouvez intervenir de nouveau. Toutefois, l'export au format Wave standard est également possible.

/ Pier Farrugia

Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

CYBERGAMMON

Le logiciel de Backgammon



Le backgammon, un jeu stratégique et tactique...

Si vous pensez que le Backgammon est un jeu uniquement lié à la chance, CyberGammon vous en montrera toutes les finesses stratégiques et tactiques.

Que vous soyez débutant ou joueur confirmé, CyberGammon vous apporte tout ce qu'un joueur peut désirer pour son confort : des graphismes en 256 couleurs, des manipulations à la souris simples et intuitives, des effets sonores réalistes et discrets.

... à redécouvrir sur votre PC

Vous vous mesurerez avec les CyberJoueurs, une gamme de joueurs cybernétiques de toutes les forces, qui ont chacun leur style de jeu bien particulier ... !

Une fois bien entraîné, vous convierez vos amis chez vous : le mode "joueurs humains" respecte toute la convivialité d'une partie de Backgammon entre amis.

Parmi les nombreuses options que vous propose CyberGammon, vous sauvez vos parties pour les rejouer, vous imprimez les positions et les mouvements, vous consultez à tout moment les statistiques, vous mettez en place des positions.

Nouveau

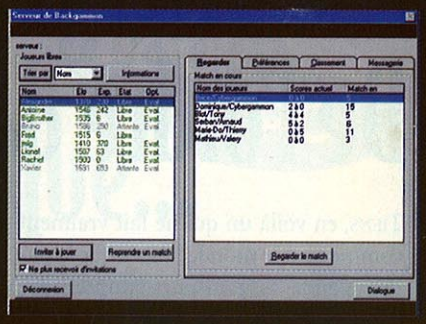
Jouez sur internet

Se relier au club internationnal de Backgammon (Internationnal Backgammon Server) grâce à votre connexion Internet, et y rencontrer les joueurs du monde entier, c'est ce que vous offre CyberGammon avec son application cliente NetGammon.

Vous pourrez affronter les plus fins stratèges, regarder en simple visiteur les matchs les plus passionnants, suivre votre progression grâce au classement ELO.

CyberGammon inclut dès maintenant NetGammon pour que vous ne ratiez pas le rendez-vous que se sont fixé tous les joueurs de Backgammon du monde entier.

NetGammon est également disponible sur INTERNET (WWW.GOTO.FR), en version anglaise et en version française.



En vente partout
99 FTTC
Prix conseillé

CyberGammon et NetGammon sont disponibles sur simple demande* par le 3617 PointSoft
(5,57 FTTC la minute)
en version complète limitée à 60 jours

CyberGammon est compatible Windows® 95 et Windows® 3.1x
Matériel nécessaire : compatible PC 386 minimum

GOTO Week-End

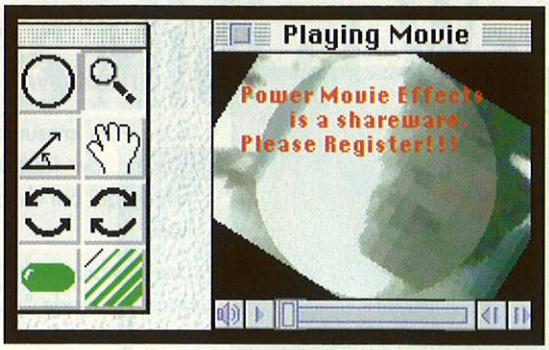
GOTO Informatique S.A • Château de la Bonnerie - 111, rue de Croix • 59510 HEM • FRANCE - Tél. : 20 66 55 00 • Télécopie : 20 66 55 09 - Minitel : 3615 GOTO • E-mail : contact@goto.fr

Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. *Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement.

POUR MAC

Power Movie Effects 1.0.6

La vidéo fait de l'effet



IL S'APPELAIT Semert pour *Simple and Easy Movie Effects in Real Time*, et voilà que ce logiciel pour Macintosh nous revient sous le nom plus ambitieux de Power Movie Effects.

Cependant, son principe reste identique : mettre à la portée des utilisateurs non professionnels de spectaculaires techniques de manipulation vidéo, similaires à celles que l'on peut voir à la télévision, par exemple.

Plusieurs utilitaires sont ainsi inclus dans la boîte à outils, dont la sphère, la loupe, la rotation et le zoom. Toutes ces fonctions sont paramétrables à partir du menu Values.

Les différents types de menus s'affichent sous forme d'icônes dans la fenêtre principale, dès le lancement du logiciel. Un simple clic sur cette fenêtre déclenche l'ouverture d'une boîte de dialogue qui permet de sélectionner un fichier QuickTime et de le jouer. Il suffit ensuite de cliquer sur un outil afin d'obtenir l'effet désiré ; pas de lignes de commandes ou de macros barbares qui s'enchaînent, mais juste un petit geste à faire ! La version complète, quant à elle, offre quelques raffinements supplémentaires, tels l'inversion (négatif de l'image), l'effacement du curseur pendant les séquences, la soustraction d'une ou de plusieurs couleurs primaires, la « projection » d'un second film en arrière-plan…

/ Azziz Khlat

Power Movie Effects 1.0.6
Chao-Kuang Yang
532 Arboles Street,
Monterey Park, CA 91754
USA.
Prix : env. 20 $.

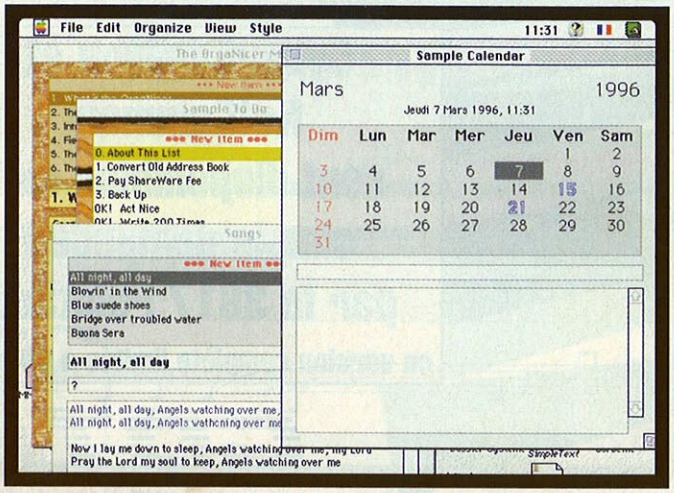
Organicer 1.1

De l'ordre dans le désordre

POUR MAC

TIENS, en voilà un qui ne fait vraiment pas comme tout le monde ! Alors que la plupart des agendas-organiseurs adoptent le plus souvent les règles de gestion communes aux bases de données classiques (un champ par type de données), ce malicieux petit soft pour Macintosh se propose de gérer nos informations un peu comme on prend des notes sur des bouts de papier, en inscrivant juste les informations dont on a besoin, en vrac, sans trop se préoccuper de séparer le numéro de téléphone de la date d'anniversaire.

Ce faisant, on évite l'inflation des champs prédéfinis en tous genres, dont le nombre risque d'aller croissant à mesure que se multiplient les gadgets de l'électronique et de l'informatique, tels les adresses e-mail ou compuserve, les digicodes, les numéros de GSM, les mots de passe… Cela sans parler des tendances philosophiques, des goûts alimentaires, de l'équipe de foot préférée…



Allons, soyons un peu cancres et revenons à nos bonnes vieilles méthodes intuitives : juste quelques mots sur une feuille ou un écran. Un champ pour le nom et un autre pour une clé d'index quelconque accompagnent le champ texte, et permettent d'accélérer les recherches.

La présentation et l'ergonomie générale sont très réussies, et vous pourrez modifier les palettes de couleurs à votre guise. Il est également possible de lier des applicatifs à des entrées dans la base et de les lancer sur un simple clic.

Bien sûr, vous ne pourrez pas éditer des étiquettes ni faire du publipostage ! Mais boire ou conduire…

/ A. K.

Organicer 1.1
Niklas Frykholm,
Rothoffsv. 37 A,
S-903 42 UmeOe.
Suède.

POUR PC

VidFun

Projection privée

CE LOGICIEL CANADIEN pour PC ne se contente pas d'afficher et de jouer des séquences multimédias : ses fonctions vont bien au-delà, afin de permettre la réalisation de spectaculaires diaporamas sur fonds sonores.

Ces présentations ne se limitent pas à un défilement de diapositives dans des formats aussi divers que BMP, Jpcx, Jpeg, PCD, Pic, TGA, Tif... (en tout vingt formats graphisme, son, vidéo), mais comprennent également la « projection » de films aux formats AVI, FLI, FLC et Mov. Toutes les images peuvent être synchronisées avec des fichiers son Wav ou Mid.

Pas moins de vingt et un types d'effets spéciaux peuvent être programmés au niveau graphique, tout en contrôlant la durée et l'enchaînement des fichiers sons. Les séquences vidéo peuvent bénéficier d'une fonction zoom, d'un réglage du volume et d'un facteur vitesse, tandis qu'une interface Twain permet de relier le logiciel à un scanner – afin d'acquérir de nouvelles images.

Pour éviter des manipulations longues et fastidieuses, il est possible de sélectionner plusieurs fichiers à la fois afin de les inclure dans la présentation, quitte à modifier par la suite l'ordre de passage par une simple opération de glisser-déplacer.

Dernière recommandation des auteurs de ce *shareware* : évitez de placer vos fichiers d'animation sur un lecteur compressé, cela risque de perturber l'harmonie et le rythme de l'affichage, vous auriez alors l'impression de lire une bande dessinée dans un train de banlieue !

/A. K.

Laurence Gozum
Applied Insights
100 Onside Parkway #310
Toronto, Ontario M5P 2GP
Canada.
Prix : env. 35 $ américains.

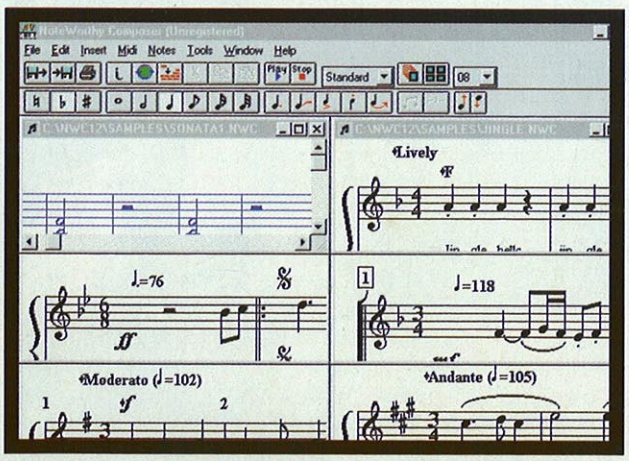
POUR PC

NoteWorthy Composer 1.20

Trois petites notes de musique...

COMPOSEZ SOUS WINDOWS vos propres partitions ! Que vous soyez doué ou non, vous pourrez écrire, écouter et exporter vos tubes maison vers d'autres applicatifs Midi.

Vous pourrez importer, lire ou modifier les musiques des autres grâce aux nombreuses commandes offertes par ce logiciel. C'est ainsi qu'il est possible d'envoyer une sélection vers le presse-papiers, d'insérer différentes notes dans une partition, de configurer l'interface Midi et les paramètres d'exportation, afin d'optimiser la qualité du résultat final. Un éditeur de partitions simple et convivial vous aidera à mener à bien tous vos projets, à écouter au fur et à mesure les effets introduits, tout en visualisant le défilement de vos chères petites notes !



De nombreuses options permettent d'affiner le travail (staccato, accentuation, lié, au niveau de l'écriture, possibilité de paramétrer de nouveau la configuration Midi) et d'obtenir un résultat qui satisfera les plus exigeants d'entre vous, faisant de NoteWorthy Composer un des outils les plus confortables et les plus performants de sa catégorie.

/A. K.

NoteWorthy ArtWare
9432 Jenmar Drive
Fuquay-Varina, NC 27526-9647
USA.
Prix : env. 40 $.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina,
derrière la clé à molette, vous trouverez ces quatre *sharewares*.

Un jackpot avec

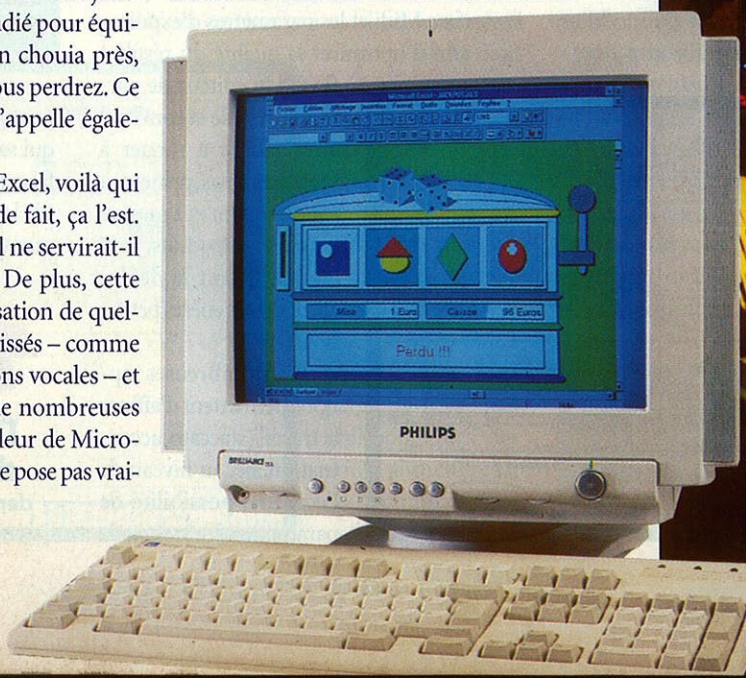
PC
MAC
moyen

Les jeux d'argent attirent de plus en plus de monde : tirages et autres grattages se portent mieux que jamais. Une passion qui peut rapporter gros, mais qui coûte aussi très cher. Aussi, pourquoi ne pas rester jouer bien au chaud chez vous, sans débourser un euro, avec notre jackpot construit dans Excel ?

JOUER est un vilain défaut, paraît-il. Peu importe ! Voici l'occasion de vous amuser sans risquer d'encourir les récriminations de vos proches. La première partie du jeu, qui n'est pas la moins intéressante, consiste à fabriquer sa propre machine à sous, en l'occurrence un jackpot. Pendant la seconde partie, vous vous contenterez de jouer et, sûrement, de perdre. Car, comme tout jeu de hasard qui se respecte, le seul gagnant devrait être la banque (et l'Etat, qui, là, ne touchera rien sur votre jackpot). Il faut dire que le jeu est étudié pour équilibrer les gains et les pertes à un chouia près, car évidemment à long terme vous perdrez. Ce n'est pas pour rien que ce jeu s'appelle également le bandit manchot.

Construire un jackpot dans Excel, voilà qui peut paraître bien étrange. Et, de fait, ça l'est. Mais, après tout, pourquoi Excel ne servirait-il qu'à faire des choses sérieuses. De plus, cette mini-application montre l'utilisation de quelques outils d'Excel souvent délaissés – comme l'appareil photo et les annotations vocales – et vous permettra de découvrir de nombreuses astuces de manipulation du tableur de Microsoft. La construction du jackpot ne pose pas vraiment de problème, même à un débutant. En revanche, il faudra utiliser une macro pour le faire fonctionner. Que cela ne vous inquiète pas : il est tout à fait possible de la saisir sans y comprendre quoi que ce soit. ou encore de la copier-coller à partir de notre fichier sur CD-Rom.

Si un certain nombre de manipulations peuvent vous sembler bizarres, n'oubliez jamais que nous utilisons une macro pour faire tourner les rouleaux. Ainsi, certaines cellules doivent impérativement être nommées comme nous l'indiquons dans les pages suivantes. A défaut, il faudra modifier ces noms dans la macro.



Excel

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina,

vous trouverez notre application pour PC et pour Mac, ainsi que les fichiers son destinés aux deux environnements.

Du PC au Mac

Notre application est réalisable sur PC comme sur Mac. Cependant, nous avons essentiellement décrit ici sa réalisation sur PC. Le principe reste le même sur Mac, avec, toutefois, quelques aménagements. Ainsi, le bouton droit de la souris, réservé à Windows, est largement sollicité. Sur Mac, ce clic spécifique est remplacé dans certains cas par la combinaison de la touche Ctrl et d'un double clic. A défaut, les manipulations pourront être réalisées en accédant aux options de menu correspondantes.

CONFIGURATION MINIMALE

PC 386SX/25 ou Macintosh 68030 8 Mo de mémoire, Windows 3.1 ou 95.

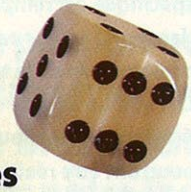
LOGICIEL NÉCESSAIRE

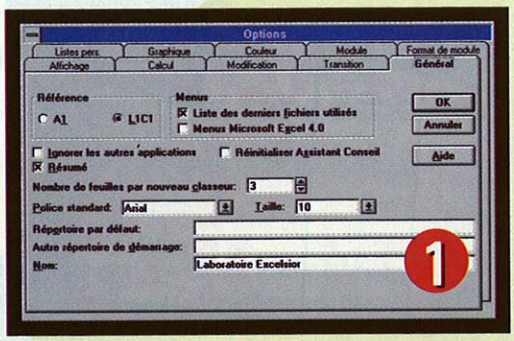
Excel 5, de Microsoft.

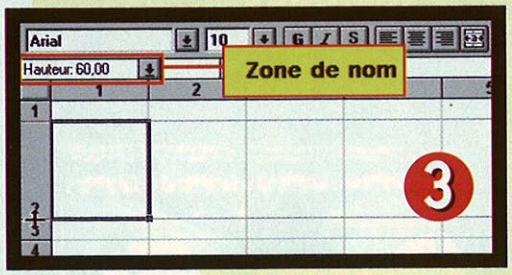
LE TRAIN BLEU - BAILLY FRANCE

1 Construire un jackpot

Un peu de fantaisie dans les cellules d'Excel… Découvrez les outils de dessin, mais aussi l'appareil photo et l'enregistreur de sons intégré au tableur.







1 Des chiffres ou des lettres

Excel dispose de deux notations différentes afin d'indiquer les coordonnées des cellules : « la méthode de la bataille navale », où les lignes et les colonnes sont repérées grâce à des nombres et à des lettres, et la méthode dite L1C1, qui n'utilise que des nombres. Nous avons employé cette dernière méthode. Aussi, avant toute chose, vérifiez que vos en-têtes de colonnes comportent des chiffres. Si tel n'est pas le cas, sélectionnez Option dans le menu Outils, puis, dans l'onglet Général, cochez L1C1. Si vous tenez à la notation A1, vous pourrez y revenir une fois cette application terminée.

2 Préparer deux feuilles

Créez un nouveau classeur en choisissant Nouveau dans le menu Fichier. Sur les seize feuilles de travail qui s'ouvrent automatiquement, seules deux d'entre elles suffisent. Pour supprimer une feuille, cliquez sur l'onglet avec le bouton droit et choisissez Supprimer dans le menu contextuel. Afin d'aller plus vite, plutôt que de supprimer les feuilles une par une, faites le ménage en en sélectionnant plusieurs à l'aide de la touche Maj. Nommez les deux feuilles restantes – respectivement Jackpot et Images – en double-cliquant sur leur onglet. Comme leur nom l'indique, la feuille Jackpot contiendra le Jackpot lui-même et la feuille Images les figures qui composent les rouleaux.

3 Premiers dessins

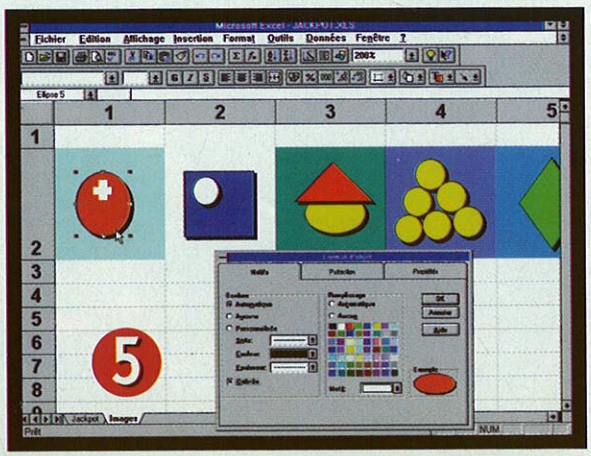
Entamons le travail en dessinant les figures. Placez celles-ci dans la deuxième ligne de la feuille Images, en commençant par la première colonne. Agrandissez la hauteur de la ligne afin d'obtenir des cellules à peu près carrées – on ne peut avoir recours aux valeurs affichées dans la Zone de nom, puisque Excel n'utilise pas les mêmes unités de mesure en hauteur (points) et en largeur (caractères). Chaque dessin sera effectué dans une cellule. Si nécessaire, utilisez le zoom.

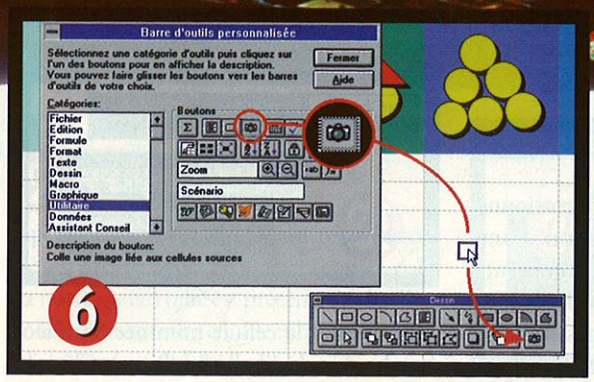
4 Afficher l'outil dessin

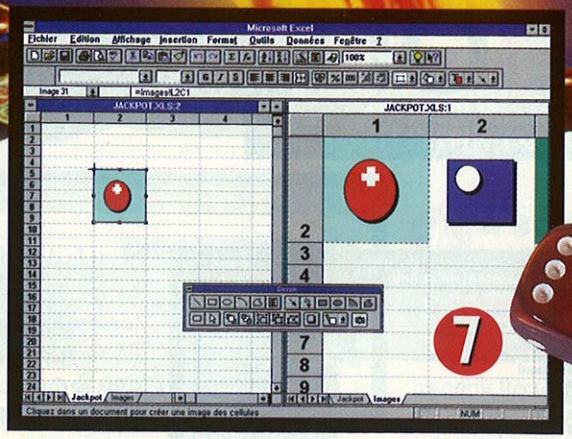
C'est la barre d'outils de dessin d'Excel qui permet de tracer les figures. Pour affichez celle-ci, cliquez – avec le bouton droit – sur l'une des barres d'outils déjà présentes (combinaison des touches Ctrl et clic sur Macintosh), puis choisissez Dessin dans le menu contextuel.

5 Tracer un cercle

Pour tracer un cercle cliquez sur le bouton Ellipse. Ensuite, faites glisser votre souris en maintenant la touche Maj enfoncée. Un simple clic avec le bouton droit sur le cercle fait apparaître la commande Format d'objet, qui permet de choisir la couleur de l'objet et son







ombre (cette dernière lui donnera un peu de relief). La commande Emplacement d'objet en avant ou en arrière du menu Format place un objet par-dessus ou par-dessous les autres. En choisissant Format d'objet sur une cellule, on changera la couleur du fond. Laissez aller votre imagination…

6 Charger l'appareil photo

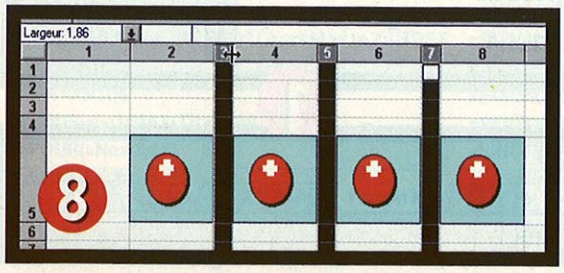
Nous avons maintenant besoin d'un outil qui ne se trouve dans aucune barre d'outils d'Excel. Qu'à cela ne tienne ! Cliquez avec le bouton droit sur la palette de dessin que nous avons ouverte précédemment. Choisissez Personnaliser au sein du menu contextuel. Dans la liste des catégories, sélectionnez la rubrique Utilitaire. Parmi les icônes qui apparaissent, repérez celle de l'appareil photo. Puis, à l'aide de la souris, faites-la glisser sur la palette de dessin – où elle se fixera. Refermez la boîte de dialogue.

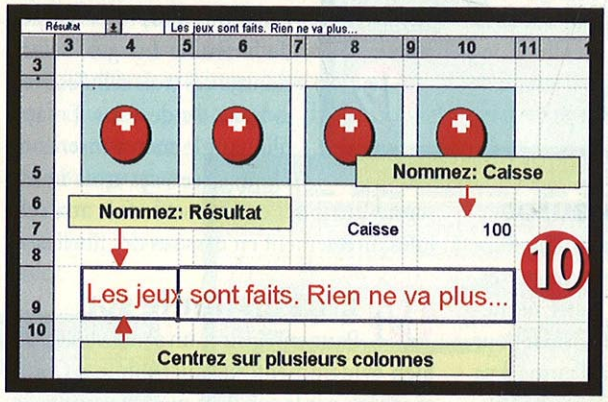
7 Clic-clac

Sélectionnez maintenant la cellule L2C1 qui contient le premier dessin. Ensuite, cliquez sur l'appareil photo, puis sur l'onglet Jackpot pour changer de feuille. Placez alors la « photo » dans la cellule L5C2. Une réplique du dessin y apparaît.

8 Aligner les figures

Réglez la hauteur de la ligne pour que la cellule contienne la photo. Effectuez trois copies de la photo et placez-les sur la même ligne, en prenant soin d'intercaler une colonne entre chaque figure. Pour aligner les photos sur le quadrillage, utilisez la touche Alt, qui les positionne automatiquement. Afin de donner la même largeur aux colonnes qui isolent la photo et ses copies, procédez à une multisélection : cliquez dans l'en-tête de la première colonne (colonne 3), appuyez sur la touche Ctrl puis sélectionnez les deux autres colonnes (colonnes 5 et 7). Attrapez maintenant la bordure droite de l'en-tête d'une des colonnes et réglez-en la largeur. Les trois colonnes adoptent la même largeur (la valeur de cette dernière s'affiche dans la Zone de nom, au-dessus de la feuille, à gauche).





9 Nommer les rouleaux

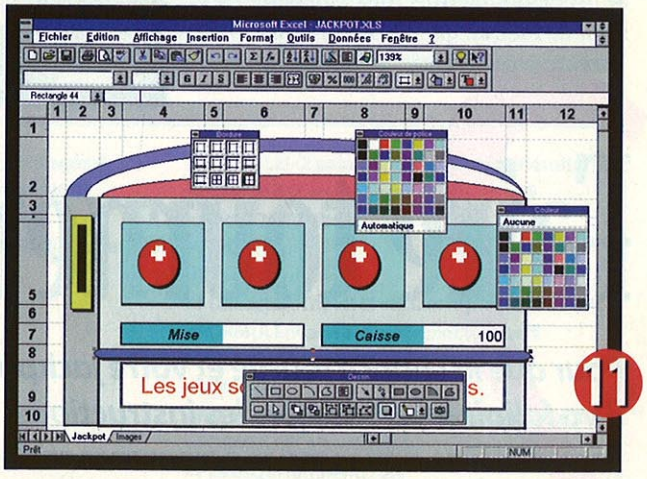
Il faut nommer les quatre figures. Sélectionnez la première, puis cliquez dans la Zone de nom. Remplacez le nom défini automatiquement par Rouleau1. Aux autres photos donnez les noms suivants : Rouleau2, Rouleau3, Rouleau4.

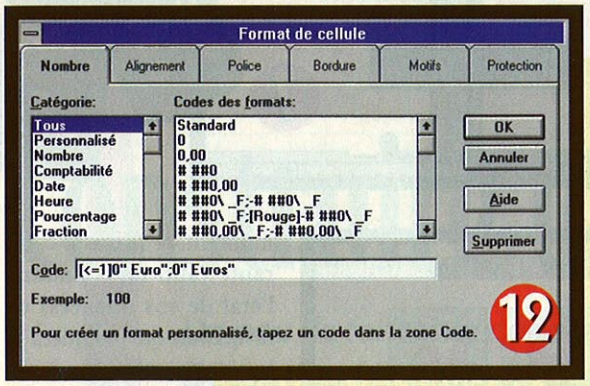
10 A la caisse !

Pour fonctionner correctement, la macro nécessite deux cellules particulières : une cellule destinée à afficher le montant de la caisse courante (afin de connaître l'état de vos finances) et une cellule qui indiquera si le tirage est gagnant ou non. Dans la Zone de nom, nommez la cellule L2C9 Résultat et la cellule L7C8 Caisse. Sélectionnez les cellules L9C2 à L9C8 avec le bouton droit. Dans Format de cellule, choisissez l'onglet Alignement et cliquez sur Centrer sur plusieurs colonnes.

11 Soigner le look

Tous les éléments sont réunis pour permettre à votre jackpot de fonctionner correctement. Avant de taper la macro, habillez votre machine à sous, donnez-lui un look digne des bandits manchots des casinos les plus chics. En tirant sur leur icône respective, décrochez les palettes de couleurs et de bordures du menu Format. Si vous avez besoin d'insérer une colonne ou une ligne, sélectionnez dans l'en-tête l'emplacement où vous désirez l'ajouter, puis, avec le bouton droit, choisissez Insérer dans le menu contextuel. Ajoutez des objets, changez leur couleur, groupez-les, arrondissez les coins des rectangles. Bref, expérimentez !



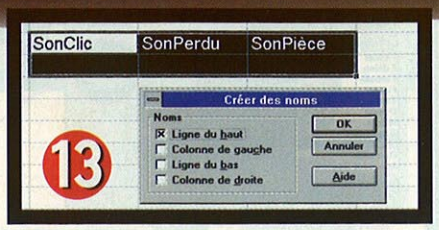


12 Un euro, deux euros

Le montant de la cellule Caisse fluctuera en fonction de vos gains et pertes. Celle-ci doit par conséquent rester numérique. Nous utiliserons donc un format pour afficher l'unité choisie, à savoir l'euro (il va falloir s'y habituer). Le format est double, car un *s* est nécessaire lorsqu'il y a plusieurs euros (même l'orthographe ne sera pas négligée !). Saisissez un nombre dans cette cellule… afin de ne pas partir les poches vides.

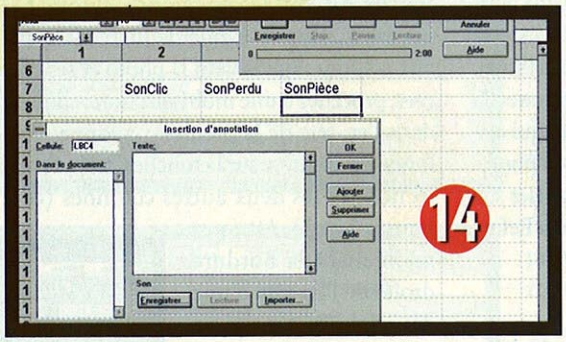
13 Bruits d'ambiance

Afin d'égayer notre jackpot, nous avons besoin de trois sons différents : un bruit de rouleau qui tourne, un son exprimant le dépit qu'occasionne vos pertes, et le son d'une (des) pièce(s) qui tombe(nt) si vous gagnez le gros lot. Ces sons seront rangés dans les cellules SonClic, SonPerdu et SonPièce. Inscrivez ces appellations dans trois cellules de la feuille Images. Sélectionnez ces trois cellules avec la ligne du dessous. En appliquant le menu Insertion, Nom, Créer, ces trois noms seront attribués en une seule fois aux cellules directement en dessous des libellés.



14 Enregistrer le son

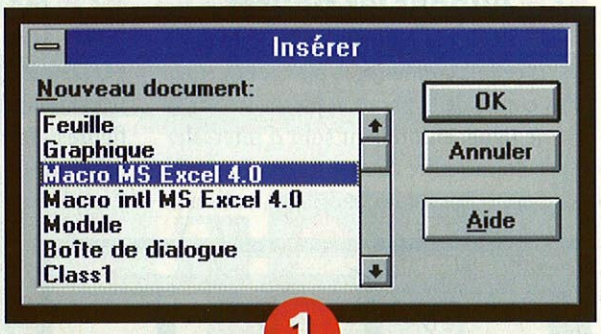
Pour enregistrer un son il vous faut, bien évidemment, un microphone. Commençons par le son de la pièce de monnaie.

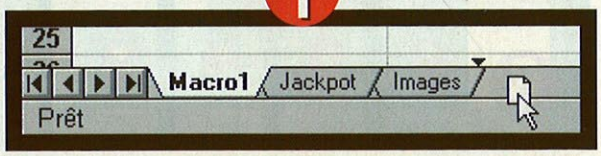


Sélectionnez la cellule nommée SonPièce (en dessous du libellé SonPièce). Choisissez le menu Insertion, Annotation. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur Enregistrer : l'enregistreur nous présente un tableau de bord semblable à celui d'un magnétophone. Enregistrer le bruit que produit une pièce qui tombe dans une gamelle ou une assiette, à moins que vous ne préfériez celui d'une pluie de monnaie. Attention ! ne créez pas des sons d'une durée trop longue, en particulier pour le clic du rouleau : cela ralentit considérablement le jeu. Lorsque vous êtes satisfait, quittez l'enregistreur et cliquez sur Ajouter dans la boîte Insertion d'annotation. Le coin en haut à droite devrait alors comporter un petit point rouge signalant la présence d'une annotation. Afin de consulter ou de modifier cette dernière, passez par la même commande. Il est possible d'importer des sons stockés au préalable. Dans ce cas, utilisez le bouton Importer à la place d'Enregistrer.

2 Faire tourner le jackpot

Pour que la chance tourne et votre jackpot aussi, il va falloir lui en donner les instructions, rassemblées dans une macrocommande que vous devrez saisir ou enregistrer en suivant nos indications.



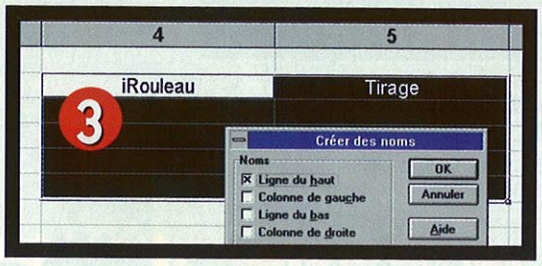


1 Une feuille pour la macro

Ajoutez une feuille de macro en cliquant sur un onglet avec le bouton droit, puis choisissez Insérer. Sélectionnez Macro MS Excel 4.0, puis faites OK : une nouvelle feuille est créée. Placez-la à la fin du classeur, en faisant glisser l'onglet avec la souris. Renommez-la éventuellement.

2 Taper ou copier la macro

Tapez la macro Jackpot et le sous-programme PiècesQuiTombent ci-joints, ou copiez-collez notre macro (elle est présente sur le CD-Rom). Nommez-les en sélectionnant la cellule où est inscrit leur nom, puis choisissez Définir dans la commande Nom du menu Insertion. Le nom s'inscrit directement dans la zone Noms dans le classeur. Il ne vous reste plus qu'à cocher la case Commande et cliquer sur le bouton OK.

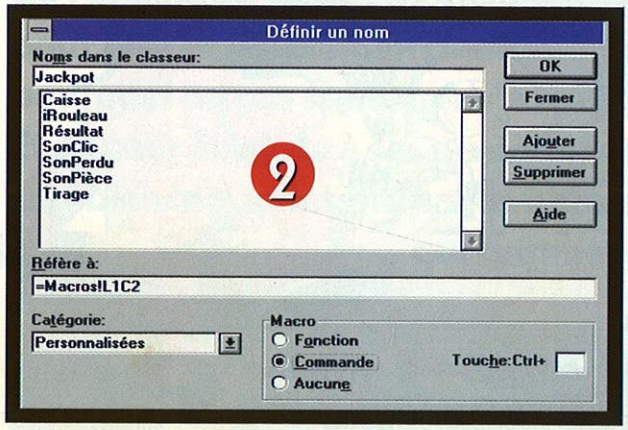


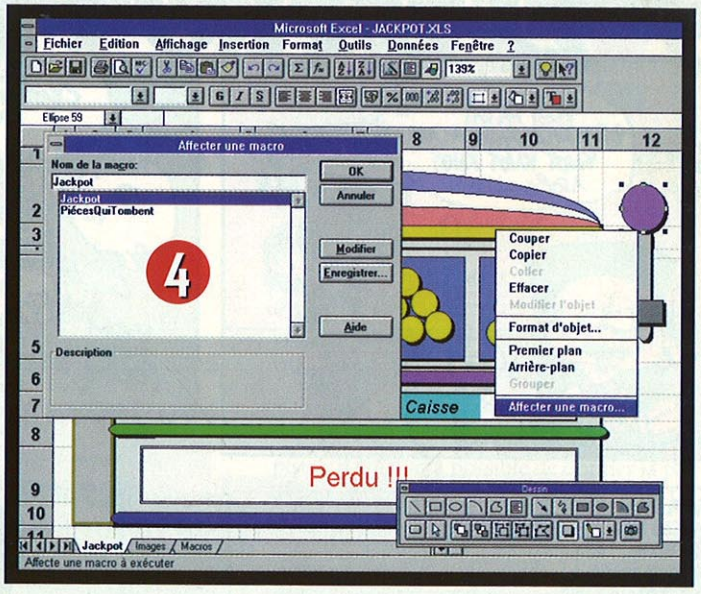
3 Deux champs supplémentaires

La macro exige l'utilisation de deux champs supplémentaires, afin d'y inscrire la figure sélectionnée à ce moment-là et le nombre de rotations qu'elle va effectuer. Inscrivez donc à l'écart, dans la feuille de macro, deux titres, iRouleau et Tirage. Sélectionnez-les, ainsi que les quatre lignes du dessous. Ensuite, nommez ces champs par la commande Insertion, Nom, Créer.

4 A bout de bras

Courage ! vous arrivez au bout du calvaire. Activez la feuille Jackpot en cliquant sur son onglet. Construisez le bras du levier avec les outils Rectangle, et la boule avec Ellipse. Sélectionnez cette boule à l'aide du bouton droit et de la commande Affecter une macro. Dans la liste, choisissez Jackpot. Il suffit maintenant de cliquer sur la boule pour faire tourner le Jackpot… et vous adonner à votre vice préféré ! *François Dupin*






```
Macros
Jackpot¶
=FORMULE(«Les jeux sont faits. Rien ne va plus…»!
  Résultat)¶
=FORMULE(!Caisse-1;!Caisse)¶
nbImages=6¶
ToursMax=10¶
nc=nbImages^4¶
nPaires=nbImages*(nbImages-1)*3¶
nTriplets=nbImages*(nbImages-1)*4¶
nBingo=nbImages¶
nPerdu=nc/(nc-nPaires-nTriplets-nBingo)¶
GainPaires=ENT(nc/nPaires/3/nPerdu)¶
GainTriplet=ENT(nc/nTriplets/3/nPerdu)¶
GainBingo=ENT(nc/nBingo/3/nPerdu)¶
=POUR(«i»;1;4)¶
=FORMULE(ENT(ALEA()*ToursMax)+2;INDEX
  (Tirage;i))¶
=SUIVANT()¶
=POUR(«i»;1;MAX(Tirage))¶
=POUR(«No»;1;4)¶
=SI(INDEX(Tirage;No)>i)¶
=MOD(INDEX(!iRouleau;No)+1;nbImages)¶
=FORMULE(L(-1)C;INDEX(!iRouleau;No))¶
=SELECTIONNER(«Rouleau»&No)¶
=FORMULE(«=Images!L2C»&INDEX(!iRouleau;No)
  +1)¶
=REPRODUIRE.SON(!SonClic)¶
=FIN.SI()¶
=SUIVANT()¶
=SUIVANT()¶
SomDouble=0¶
=POUR(«i»;1;3)¶
=POUR(«j»;i+1;4)¶
=SI(INDEX(!iRouleau;i)=INDEX(!iRouleau;j))¶
SomDouble=SomDouble+1¶
=FIN.SI()¶
=SUIVANT()¶
=SUIVANT()¶
=SI(SomDouble<=1)¶
=FORMULE(«Perdu !!!»;!Résultat)¶
=REPRODUIRE.SON(!SonPerdu)¶
=SINON()¶
=SI(SomDouble=2)¶
=FORMULE(«2 paires !!! «&GainPaires;!Résultat)¶
=FORMULE(!Caisse+GainPaires;!Caisse)¶
=PiècesQuiTombent(GainPaires)¶
=SINON()¶
=SI(SomDouble=3)¶
=FORMULE(«Triplet !!! «&GainTriplet;!Résultat)¶
=FORMULE(!Caisse+GainTriplet;!Caisse)¶
=PiècesQuiTombent(GainTriplet)¶
=SINON()¶
=FORMULE(«Bingo !!! «&GainBingo;!Résultat)¶
=FORMULE(!Caisse+GainBingo;!Caisse)¶
=PiècesQuiTombent(10)¶
=FIN.SI()¶
=FIN.SI()¶
=FIN.SI()¶
=RETOUR()¶
PiècesQuiTombent¶
=ARGUMENT(«nbp»;1)¶
=POUR(«i»;1;nbp)¶
=REPRODUIRE.SON(!SonPièce)¶
=SUIVANT()¶
=RETOUR()¶
```

ATTENTION *Le signe ¶ ne doit pas être tapé ; il indique que vous devez presser la touche Entrée pour passer à la cellule suivante.*

PC MAC
moyen

Sonoriser une

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Atelier de Villagina

Dans l'Atelier, vous trouverez plusieurs fichiers liés à la bande dessinée multimédia de Kid Paddle.
- Tout d'abord le programme Director 4.04 en version d'évaluation sans sauvegarde pour Mac ou PC.
- Ensuite, les fichiers reprenant chacune des étapes décrites dans le texte, les images dans les différents états décrits dans le texte, les sons du CD audio du magazine *Spirou*, et les différentes étapes de la construction de la BD dans Director.
- Si vous voulez découvrir notre BD parlante, vous trouverez l'exécutable PC sous le nom de BDSPIROU.EXE, et la version Macintosh sous celui de BD Spirou KID PADDLE.

bande dessinée

De l'image, du texte : ne lui manque que la parole pour être véritablement multimédia ! Alors, pourquoi ne pas sonoriser votre BD préférée ? Et donner ainsi vie à ses personnages, créer l'ambiance par des bruitages et transcrire tous ces BANG SPATCH VROOM... qui rythment les aventures.

Tintin ou Astérix, Spirou, Blake et Mortimer, Corto Maltese, Jack Palmer, etc. : qu'importe le personnage, vous êtes un fan de bandes dessinées ! Un art ultime, qui sait à la fois être concis dans son récit et précis dans son trait. En quelques phylactères, en quelques coups de crayon un univers original est brossé, qui se déploie de planche en planche, avec des héros qui ont du caractère et des « seconds rôles » tout aussi convaincants. Dès les premières images, la magie opère, le lecteur-spectateur bascule de l'autre côté de l'écran.

Rompant avec la linéarité de l'écrit traditionnel, conjuguant habilement l'expressivité des mots et la pertinence des images, la bande dessinée est déjà en elle-même une expression multimédia. Les éditeurs l'ont compris et portent certains de leurs albums sur CD-Rom (voir la rubrique Evénement au début de ce numéro). Et vous, ça vous tente de donner de la voix à vos héros favoris ? De conjuguer avec bonheur délice de la BD et passion pour l'informatique !

Dans ce numéro, nous vous invitons à créer une bande dessinée sonorisée, à l'aide de votre ordinateur mutlimédia. Il vous sera loisible ensuite, au fil de votre envie, d'écouter le récit en supprimant les bulles de texte ou en les conservant. Nous avons choisi de vous expliquer la marche à suivre en utilisant le logiciel Director de Macromédia (qui existe pour Mac et pour PC et dont nous vous proposons sur notre CD-Rom une version d'évaluation sans possibilité de sauvegarde). Mais vous pouvez également mettre à profit un autre outil de création multimédia doté de fonctions similaires.

Pour notre démonstration, nous avons choisi, avec l'accord des Editions Dupuis, une planche issue du *Journal de Spirou* n° 3 003, Kid Paddle, ainsi que l'enregistrement sonore correspondant qui avait été offert sur CD audio pour fêter le 3 000e numéro du magazine. En suivant pas à pas nos explications, vous pourrez réaliser cette application multimédia, en partant vous-même du journal et en enregistrant votre propre bande-son, ou bien en reprenant nos exemples (BD et sons) qui sont disponibles sur notre CD-Rom.

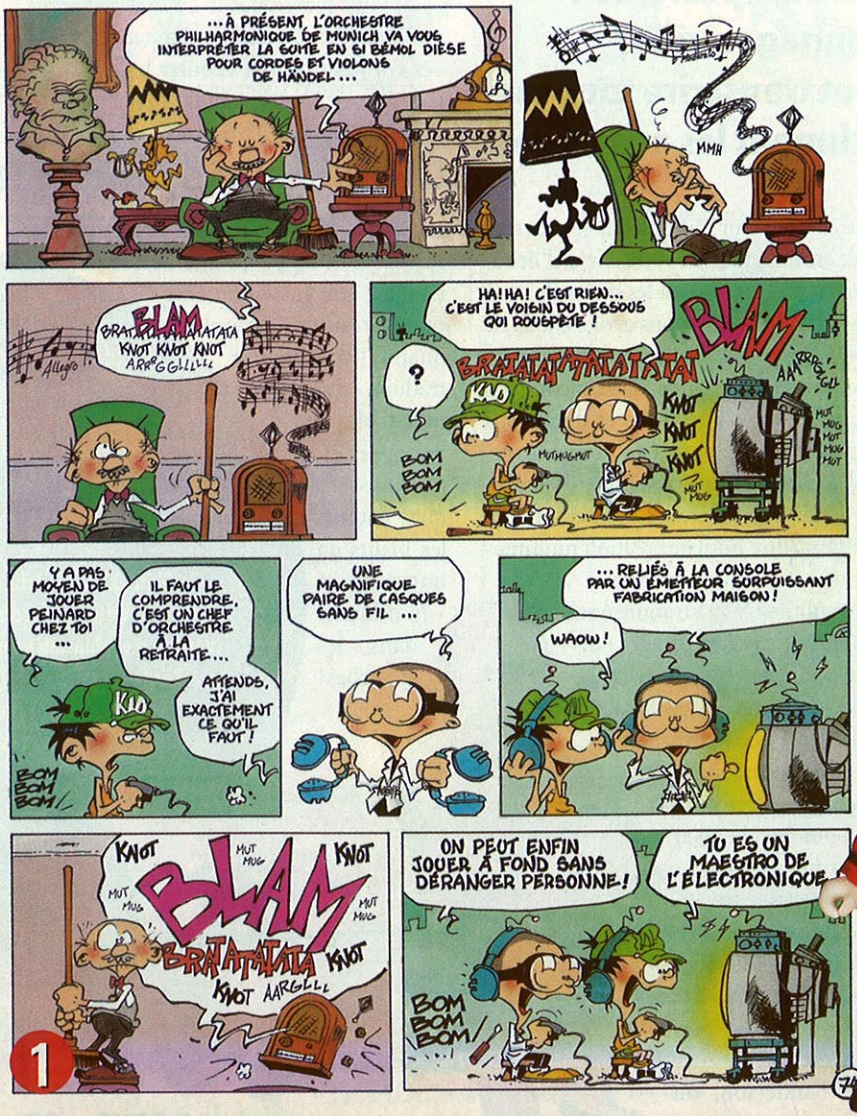
Si vous n'avez pas le cœur à l'ouvrage, ou si vous êtes curieux du résultat, vous pouvez commencer par écouter les aventures (bruyantes !) de Kid Paddle, également présentes sur notre CD-Rom. Si, en revanche, vous souhaitez vous aventurer vers d'autres pistes, il vous sera possible de donner la parole à d'autres albums en appliquant les mêmes principes. La réalisation risque d'être aussi amusante que le résultat, surtout quand il vous faudra traduire en sons les inévitables onomatopées et signes cabalistiques figurant les bruits en tout genre si nombreux dans les planches !

CONFIGURATION MINIMALE
PC 486 ou Macintosh 68030 multimédia avec 8 Mo de mémoire.

LOGICIELS NÉCESSAIRES
Director de Macromédia (version d'évaluation sans sauvegarde sur le CD-Rom), logiciel de retouche d'images.

1 Préparer les images

Etape préliminaire : numériser les images, les découper, supprimer les bulles de texte. Des opérations qui nécessitent l'usage de moyens particuliers, scanner, logiciel de dessin et de retouche d'images. Si vous ne disposez pas de cette panoplie, utiliser directement nos fichiers d'exemples présents dans notre CD-Rom.



1 Numériser la planche des Kid Paddle

Premier cas de figure : vous disposez du *Journal de Spirou* correspondant à notre exemple (ou d'une autre BD que vous souhaitez adapter). Tout d'abord, il vous faut récupérer les images sur votre ordinateur, c'est-à-dire les numériser. Pour cela, vous devrez utiliser un scanner ou une caméra couplée à une carte de numérisation. Comme le but est d'obtenir des images qui correspondent à la faible résolution de votre écran, tout type de scanner peut convenir, et notamment ces petits scanners à main couleur à moins de 2 000 francs, très performants pour ce genre de manipulations. Evidemment, si vous avez la chance d'avoir un scanner à plat A4 (modèle plus coûteux), l'opération sera plus simple puisque vous obtiendrez l'image numérique de toute la planche en une seule fois.

Quel que soit le matériel utilisé, ne réglez pas la résolution d'acquisition à plus 100 points par pouce : l'écran de votre ordinateur est en général à 72 ppp (quelquefois à 96 ppp). Pour cette même raison, vous pouvez effectuer la numérisation à l'aide de votre caméscope relié à une carte de numérisation vidéo. La résolution vidéo est un peu faible, mais correspond bien au 72 ppp de votre écran : veillez juste

à bien régler les valeurs de contraste et de luminosité pour obtenir une belle image.

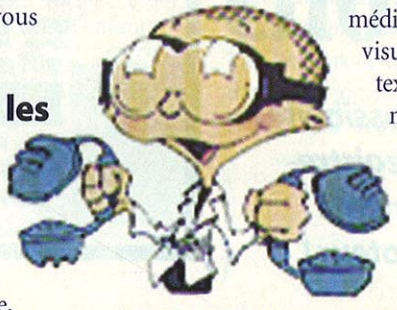
Deuxième cas de figure : vous n'avez pas à votre disposition le *Journal de Spirou* ou vous ne possédez pas de périphérique de numérisation. Vous pouvez alors récupérer dans notre CD-Rom le fichier Kidpaddl.Tif correspondant à l'image de la planche complète des Kid Paddle. Attention, cette image vous est fournie en 16 millions de couleurs pour que vous puissiez la retoucher.

2 Découpez les images

La BD multimédia finale aura un déroulement séquentiel présentant les images de Kid Paddle une à une, écran par écran.

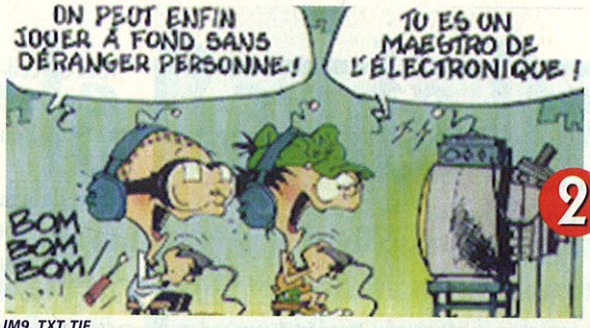
On pourrait imaginer un autre type de représentation qui consisterait à partir de la page complète, puis à déplacer une fenêtre de visualisation dans laquelle le lecteur ne verrait qu'une seule image à la fois. Mais cette technique est plus gourmande en ressources machine car la page complète est présente en mémoire. De plus, elle est plus complexe à mettre en œuvre du fait de la taille différente de chacune des images. Pour notre BD séquentielle, il faut avoir chacune des neuf images dans des fichiers séparés.

Si vous avez utilisé un scanner à main pour numériser chaque image, vous avez déjà les neuf images de la BD découpées. Si vous êtes parti d'une image de la planche complète, ou si vous avez repris notre propre fichier Kidpaddl.Tif en 16 millions de couleurs, deux possibilités s'offrent à vous : soit vous possédez la panoplie du parfait multimédiateur et vous êtes armé de courage, utilisez alors un logiciel de retouche d'images pour découper chacune des images; soit vous êtes un peu paresseux ou tout simplement pressé, et dans ce cas vous récupérez dans l'Atelier de notre CD-Rom les neuf images IM1_TXT.TIF, IM2_TXT.TIF ⋮ IM9_TXT.TIF



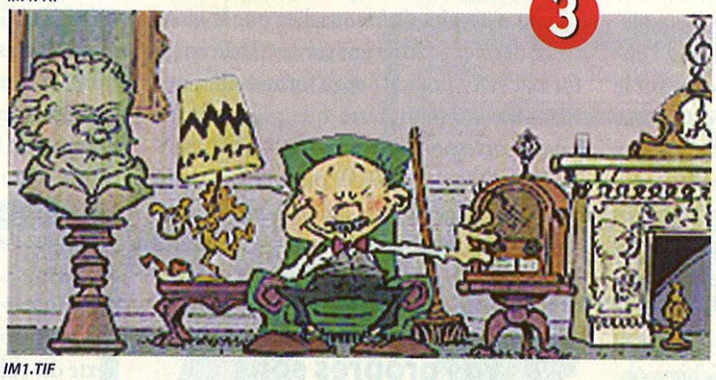
3 Découpez les bulles

Les images des Kid Paddle découpées comprennent les images et les bulles de texte. Pour créer une BD multimédia avec trois possibilités de visualisation (avec bulles de texte, avec commentaires sonores, et avec les deux réunis), il faut supprimer les bulles de texte de chaque image. Si vous possédez un logiciel de retouche d'images incluant la fonction de clonage (dessin par duplication d'une zone), et avec un peu d'huile de coude, vous arriverez sans problème à retirer les phylactères et à remplir les espaces par le même tramage que sur le reste de l'image. Deux petits trucs quand même. D'abord, il faut dupliquer chacune des images (par exemple, IM_TXT.TIF en IM1.TXT), et travaillez sur la nouvelle image.



IM9_TXT.TIF

IM4.TIF



IM1.TIF

Vous remarquerez que les images de la planche de Kid Paddle mettent en scène deux décors : la chambre des enfants et le salon du Monsieur. Le papier peint de la chambre des enfants est un tramé dans les tons verts. Commencez par enlever les bulles de texte sur l'image 5 et remplacez-les à l'aide de clonages successifs par le motif du papier peint. Attaquez-vous ensuite aux images 4, 7 et 9 en remplissant les zones des bulles de texte en effectuant un Copier-Coller des parties de motifs de l'image 5. Ensuite, fignolez au moyen de l'outil de clonage.

Même si nous vous recommandons de réaliser l'application avec Director de Macromédia, n'effectuez pas ce travail à l'aide de l'utilitaire Paint qui se trouve dans ce logiciel : il ne possède pas d'outil adapté et la réalisation serait fastidieuse. En outre, n'oubliez pas que vous ne pouvez pas sauvegarder votre travail avec la version d'évaluation que nous vous proposons dans notre CD-Rom.

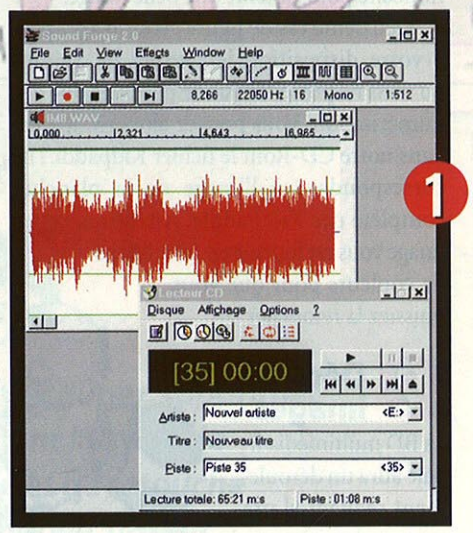
Cependant, vous pouvez éviter cette étape un peu périlleuse en utilisant les images sans bulles de texte qui se trouvent sur ce CD-Rom sous les noms IM1.TIF, IM2.TIF, ..., IM9.TIF.

4 Préparez les images pour Director

Vous disposez désormais de dix-sept images (et non dix-huit images puisque l'image 2 ne possède pas de bulle de texte). Il ne vous reste plus qu'à les transformer en 256 couleurs pour les utiliser facilement dans Director. Et, comme nous avons décidé de vous assister totalement, vous pouvez également les trouver sur notre CD-Rom au format Pict sous les noms IM1.PCT, IM1_TXT.PCT, ... IM9-TXT.PCT.

2 Préparer les sons

Passons à la bande-son. Deux possibilités s'offrent à vous : récupérer l'enregistrement existant ou réaliser vous-même les dialogues et les bruitages. Moteur !

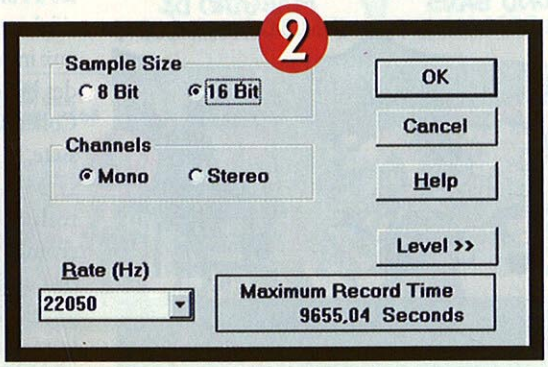


1

1 Les sons du magazine *Spirou*

Si vous possédez le CD audio du magazine Spirou, vous trouverez les voix et les bruitages de la planche de Kid Paddle sur la plage 35. Même si vous disposez d'un lecteur de CD-Rom capable de lire un CD audio, les sons enregistrés sur ce support ne sont pas directement utilisables par votre ordinateur. En effet, le format standard des sons sur PC est le Wave et sur Macintosh l'AIF, lesquels n'ont rien à voir avec celui des CD audio. Aussi, pour utiliser une musique en provenance d'un CD-Rom sur votre micro, vous devez préalablement l'enregistrer. Si votre logiciel de traitement du son sait piloter directement un CD audio (ce qui est rare), il suffit de lui demander d'effectuer l'enregistrement plage par plage. Sinon, lancez l'enregistrement dans le logiciel, et cliquez sur le bouton Play du programme de lecture des CD audio sur la plage sélectionnée. Stoppez l'enregistrement à la fin de la plage.

A présent, quel format utiliser ? Que les puristes ne lisent pas les lignes qui vont suivre… Le format d'enregistrement CD audio a une fréquence de 44 kHz, en stéréo et en 16 bits. Si votre carte son avait la capacité d'enregistrer dans ce format, les fichiers obtenus seraient très volumineux. En fait, étant donné la capacité haute-fidélité réduite des systèmes multimédias (surtout pour ce qui concerne les enceintes), un enregistrement en 22 kHz, en mono et en 16 bits est suffisant. Dans ce format, la taille des fichiers reste raisonnable, et de nombreux titres multimédias du commerce s'en contentent. Si vous descendez en dessous (22 kHz, mono, 8 bits), la qualité s'en ressentira nettement, car des bruits de souffle risquent de se faire entendre.



2

Si vous ne souhaitez pas enregistrer vous-même les sons et ne disposez pas du CD audio du magazine *Spirou*, sachez que les sons de ce dernier se trouvent sur le CD-Rom au format WAV pour PC et au format AIF pour Mac. Vous remarquerez que pour chaque image correspond un fichier son (IM1.WAV ou IM1.AIF, … IM9.WAV ou IM9.AIF), sauf pour les images 2 et 3, qui possèdent un fichier commun pour assurer la continuité de la musique de Händel.

2 Enregistrez vos propres sons

Vous préférez réaliser votre propre adaptation sonore de la BD. Pas de problème. Tous les ordinateurs multimédias sont livrés avec un logiciel d'enregistrement sonore. Branchez votre microphone, et enregistrez votre voix ou celle de vos enfants en respectant le format 22 kHz, mono, 16 bits. Les textes et les sons à enregistrer sont les suivants :

IMAGE 1 :
Texte de la bulle énoncé par une voix d'adulte, style présentateur de radio :
« … A présent, l'orchestre philharmonique de Munich va vous interpréter la Suite en si bémol dièse pour cordes et violons de Händel… »

IMAGE 2 ET 3 :
Vingt secondes de la musique de la *Suite en si bémol dièse pour cordes et violons*, de Händel. Une dizaine de secondes de bruitage genre « pistolets phasers » de la *Guerre des étoiles*. Ensuite, mixez ces deux sons dans votre logiciel de traitement du son en plaçant le bruitage sur les 10 secondes restantes de la musique.

IMAGE 4 :
Texte de la bulle dit par une voix d'enfant :
« Ha ! Ha ! C'est rien… C'est le voisin du dessous qui rouspète ! »
Mixez cet enregistrement avec celui du bruitage précédent.
Enregistrez un bruit de balai que l'on tape contre un mur pendant une vingtaine de secondes, mixez-le avec le résultat précédent, et coupez l'excédent.

IMAGE 5 :
Texte lu par une autre voix enfantine :
« Y a pas moyen de jouer peinard chez toi… »
Texte dit par la première voix d'enfant :
« Il faut le comprendre, c'est un chef d'orchestre à la retraite… Attends, j'ai exactement ce qu'il faut ! »
Liez les deux fichiers l'un à la suite de l'autre dans votre logiciel de traitement du son.

Reprenez le bruit de balai, mixez-le avec le résultat précédent, et coupez l'excédent.

IMAGE 6 :
Texte dit par la première voix d'enfant :
« Une magnifique paire de casques sans fil… »

IMAGE 7 :
Toujours avec la première voix d'enfant :
« …reliés à la console par un émetteur surpuissant, fabrication maison ! »
Texte dit par la deuxième voix d'enfant :
« Waow ! »
Liez les deux fichiers l'un à la suite de l'autre dans votre logiciel sonore.

IMAGE 8 :
Reprenez le fichier avec les sons « pistolets phasers », et amplifiez le volume à cent cinquante pour cent.

IMAGE 9 :
Texte énoncé par la première voix d'enfant :
« On peut enfin jouer à fond sans déranger personne ! »
Texte dit par la deuxième voix d'enfant :
« Tu es un maestro de l'électronique ! »
Liez les deux fichiers l'un à la suite de l'autre dans votre logiciel sonore.
Reprenez le bruit de balai que l'on frappe contre un mur, mixez-le avec le résultat que vous avez précédemment obtenu, puis coupez l'excédent.

3 Créer la Bande Dessinée

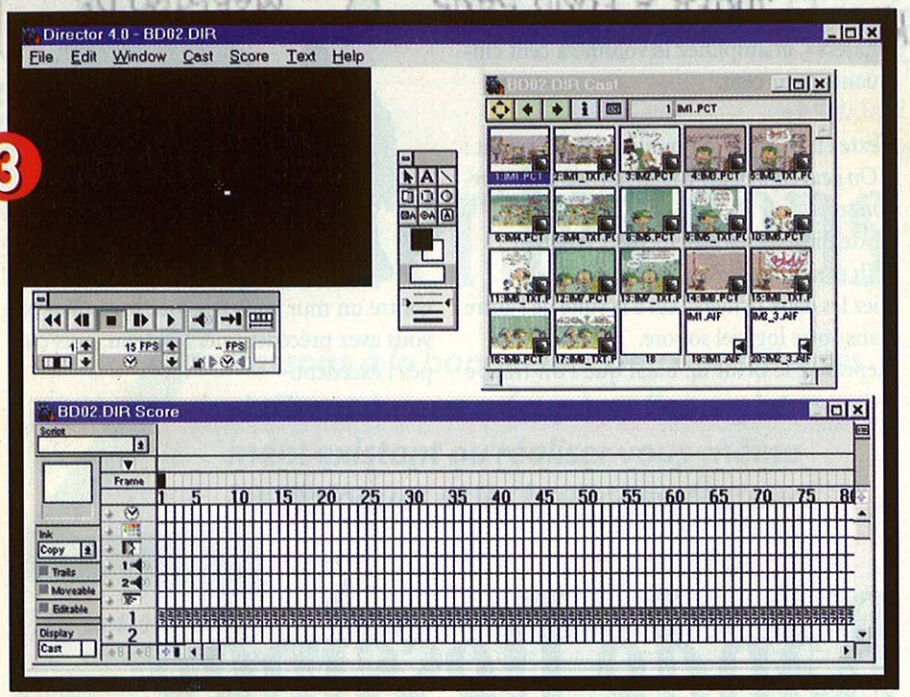
Enfin, nous entrons dans le vif du sujet. En fait, dans les deux premières parties, nous venons de vérifier que la préparation des données multimédias est souvent plus longue que la mise en scène proprement dite.

1 Préparez votre animation

Après avoir installé la version de Director présente sur le CD-Rom, lancez le logiciel. Par défaut, la scène a une taille de 640 x 480 pixels, ce qui est surdimensionné pour la bande dessinée multimédia dont l'image la plus importante est en 287 x 143 pixels. Allez dans le menu File et sélectionnez Preferences… Dans la zone Stage Size, donnez la valeur 320 au paramètre Width et 200 à Height, enfin validez en cliquant sur OK. Vérifiez dans le Movie Info du menu File que la Default Palette est bien System - Win.

2 Importez les éléments multimédias

Si la fenêtre des acteurs n'est pas visible, sélectionnez Cast dans le menu Window. Cliquez dans la première case des Cast, et allez sur le menu File pour sélectionner Import… Dans la boîte de dialogue, choisissez le format Macintosh PICTs dans la liste des type de fichiers. Puis, avec les menus déroulants, placez-vous sur le dossier qui contient les images à importer (soit celles que vous avez créées, soit celles du CD-Rom). Sélectionnez la première image, et cliquez sur le bouton Import All. Si vous importez les images à partir du CD-Rom, les dix-sept images découpées plus l'image générale prennent place comme acteurs. Recommencez la



même manipulation pour importer les huit bruitages (fichier BD01.DIR sur le CD-Rom pour ces deux premières étapes).

3 Créez le fond

La scène en 320 x 200 doit supporter les neuf images de la BD, qui ont chacune une taille différente. Pour éviter le blanc par défaut du fond de la scène, vous allez créer un acteur «rectangle noir» qui sera le support des images. Faites apparaître la fenêtre des outils (Tools) à partir du menu Window. Vérifiez dans les outils que le noir est sélectionné comme couleur d'avant-plan, sinon cliquez sur son godet pour faire apparaître la palette et sélectionnez le noir. Prenez l'outil rectangle plein (la partie droite des rectangles), et tracez sur la scène un rectangle sur la totalité de sa surface.

Lorsque vous relâchez la souris, il se produit deux événements : un nouvel acteur apparaît dans les Cast à l'emplacement libre suivant, et dans la fenêtre de scénario sur la piste 1, image 1. Sélectionnez-le dans cette dernière, choisissez dans le menu Score la ligne SpriteInfo... Vous pouvez modifier les valeurs de largeur et de hauteur ainsi que celle de la position de cet acteur pour qu'il fasse exactement 320 x 200 pixels, et qu'il soit à 0, 0 de la gauche et du haut de la scène. Toujours avec ce sprite sélectionné, déplacez-vous sur la colonne 100 du Score, maintenez la touche Majuscule enfoncée pendant que vous cliquez sur la piste 1, colonne 100 : le segment de la Piste 1 entre l'acteur rectangle et la colonne 100 est sélectionné. Dupliquez le rectangle noir avec la commande In-Between Linear du menu Score (fichier BD02.DIR sur le CD-Rom).

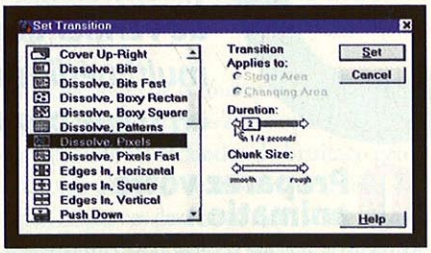
4 Placez les images sur le scénario

Pour obtenir les trois versions de la BD multimédia, vous allez placer toutes les images avec du texte, les dupliquer, puis placer celles qui sont sans texte. Sélectionnez la piste 2, colonne 10 de la fenêtre Score. Dans les Cast, cliquez sur la première image avec du texte (IM1_TXT.PSD), sur la deuxième image en maintenant la touche Ctrl appuyée, puis sur toutes les autres images avec du texte en maintenant toujours la touche Ctrl. Utilisez la commande Cast To Time du menu Cast pour transférer la séquence d'images avec texte sur le scénario. Pour dupliquer cette séquence, sélectionnez les neuf images sur le scénario, faites un Copier dans Edition, puis sélectionnez la colonne 20 sur la piste 2 avant de coller.

Pour installer les images sans texte, sélectionnez la colonne 30 sur la piste 2, et recommencez la première manipulation (sélection avec Ctrl puis Cast To Time) en n'oubliant pas la deuxième image. Vous pouvez jouer la séquence avec Edit/Play : pour l'instant la lecture est très rapide...

5 Installez des transitions

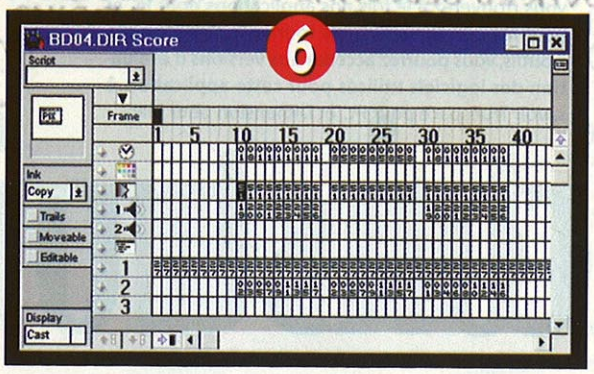
Pour éviter les apparitions d'images brutales, vous devez accéder à la piste des transitions du scénario qui est la troisième en partant du haut, symbolisée par un triangle sur un dégradé gris. Double-cliquez sur cette piste en colonne 10. Descendez l'ascenseur pour sélectionner la transition Dissolve, Pixels, réglez la Duration à 2, et cliquez sur Set. Copiez-Collez cette transition sur toutes les colonnes où une image a été précédemment installée. Vous pouvez jouer la séquence avec Edit/Play : la lecture est toujours rapide, mais plus jolie... (fichier BD03.DIR sur le CD-Rom).



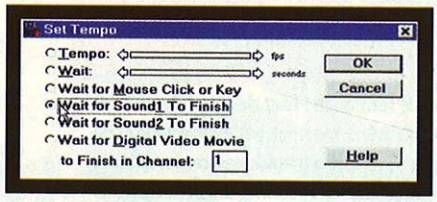
6 Sonorisez la bande dessinée

Vous devez placez les sons pour la première séquence qui sera celle de Images et Son, et pour la troisième qui est Son seul.

Sélectionnez le premier acteur sons, et placez-le sur la première piste sonore (symbolisé par un haut-parleur) en colonne 10. Pour placer un acteur, il suffit de le sélectionner



dans la fenêtre Cast, et, en maintenant la souris enfoncée, de l'amener sur la case voulue dans le scénario. Placez maintenant le son 2_3 sur les colonnes 11 et 12, le 4 sur la colonne 13, jusqu'au 9 sur la colonne 18. Si vous rembobinez le film et que vous le lancez, vous constaterez que les sons se jouent bien, mais qu'ils sont coupés avant la fin du morceau.

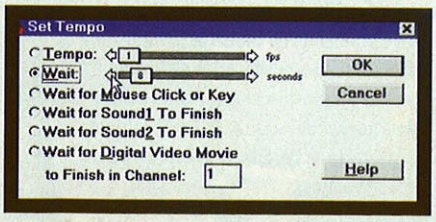


Pour obliger Director à attendre la fin de chaque son, double-cliquez sur la première piste du scénario symbolisée par une horloge en colonne 10. Dans la boîte de dialogue Set Tempo, cliquez sur la case Wait for Sound1 to Finish, et copiez cet événement sur toutes les colonnes de la séquence, sauf la 11. Rembobinez le film et jouez-le. Tout fonctionne exception faite du son entre l'image 2 et 3 pour lesquelles nous n'avons pas mis d'attente. Double-cliquez sur la piste Horloge en colonne 11, et mettez une pause (Wait) de 8 secondes.

Vous devez maintenant copier les éléments de la piste Son 1 et de la piste Horloge sur la troisième séquence d'images (colonne 30 à 38), qui est la séquence Son Seul.

7 Placez des pauses

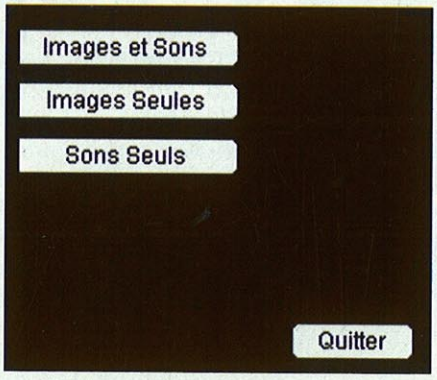
La deuxième séquence Images Seules se déroule toujours trop vite pour que l'utilisateur ait le temps de lire le texte qui se trouve à l'intérieur des phylactères. Il faut installer des pauses. Double-cliquez sur la piste Horloge en colonne 20, et mettez une pause (Wait) de 10 secondes. Validez, et testez tout de suite si vous avez le temps de lire avant de changer d'image. Ajustez si cela s'impose. Recommencez la même opération pour les neuf images de cette séquence (fichier BD04.DIR sur le CD-Rom).



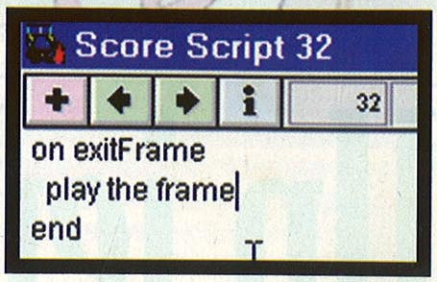
8 Gérez l'interaction

Maintenant que nous avons nos trois séquences, il faut commencer la BD par un écran qui permette de sélectionner l'une de ses trois séquences.

Placez-vous sur la colonne 1, piste 3 du scénario. Dans la fenêtre Outils, sélectionnez le bouton avec un rectangle blanc, des coins arrondis et un A à l'intérieur. Déplacez-vous sur la scène pour créer un bouton de navigation en lui donnant comme titre Images et Sons. Recommencez pour Images Seules et Sons Seuls sur les pistes 4 et 5, enfin créez un dernier bouton Quitter sur la piste 6.



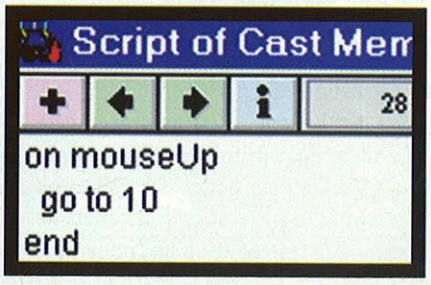
Les acteurs sont installés. Problème : le film avance immédiatement sans laisser le temps de cliquer sur l'un des boutons. Sur la colonne 1, placez-vous sur la piste des scripts symbolisée par une fenêtre avec du texte juste au-dessus de la piste 1, et double-cliquez (ou demandez New dans le menu déroulant Script en haut à gauche de la fenêtre Score). Director ouvre la fenêtre de script avec deux lignes de texte déjà inscrites « on exitFrame… end ». Entre ces deux lignes, entrez le texte



suivant : « Play the frame », et fermez la fenêtre. Cette commande indique à Director que lorsqu'il quitte cette frame, il doit y retourner : le film reste sur la frame 1.

A ce stade, il faut écrire les scripts relatifs aux boutons. Vos créations de boutons sur la scène ont entraîné la création des acteurs correspondants. Sélectionnez l'acteur Images et Sons dans la fenêtre Cast, et, dans la barre d'outils située juste en dessous de celle du titre, cliquez sur l'icône représentant un fenêtre avec du texte. La fenêtre de scripts d'acteur s'ouvre avec deux lignes par défaut : « on mouse up… end ». Entrez entre ces deux lignes le texte suivant : « go to 10 ». Recommencez la même manipulation avec l'acteur Images Seules et les textes « go to 20 », ainsi qu'avec Sons Seuls et le texte « go to 30 ». Donnez aussi le script suivant à l'acteur Quitter : Halt. Testez votre film.

La dernière touche consiste à revenir à l'image initiale lorsqu'une séquence est ter-



minée. Placez-vous sur la piste des scripts en colonne 18, double-cliquez, entrez le texte suivant dans le nouveau script : « go to 1 », et fermez la fenêtre. Il ne vous reste plus qu'à copier ce script sur les colonnes 28 et 38. Vous pouvez maintenant voir la version définitive de votre BD multimédia (fichier BD05.DIR sur le CD-Rom). Si vous voulez jouer directement la BD, vous trouverez l'exécutable PC de cette BD sur le CD-Rom sous le nom de BDspirou.Exe, et la version Macintosh sous le nom de BD Spirou Kid Paddle. Et en avant la musique !

/ Pier Farrugia

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'atelier de Villagina,

vous trouverez à la fois nos applications pour PC et pour Mac, en cliquant sur le tournevis. Dans la boîte à outils, vous pourrez accéder aux versions d'évaluation des logiciels utilisés pour cette application, à savoir Truespace pour PC, et Dimension pour Mac.

Un jeu de construc

PC MAC facile

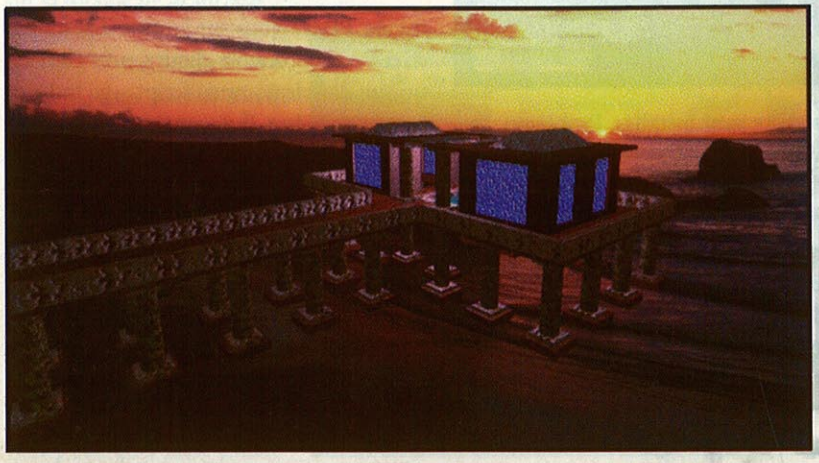
Des briques, des colonnes, des escaliers, une toiture... autant d'éléments, réalisés avec un logiciel de dessin en 3D, que vous pourrez assembler, habiller de textures variées, éclairer à votre guise, afin d'édifier le palais de vos rêves.

APPELEZ-VOUS, lorsque, tout petit, armé de votre seau et de votre pelle, vous avez construit votre tout premier château de sable. Plus tard, il y eut le Lego, avec lequel vous avez inventé des univers blanc, rouge et bleu, puis le Meccano et ses assemblages complexes de roues entraînées par des courroies agissant sur des leviers qui auraient fait pâlir ce vieux Léonard.

Aujourd'hui, supplantant ceux de votre enfance passée, votre dernier jeu de construction est en silicium. Encore du sable, finalement ! C'est une machine à assembler des « primitives » en volumes complexes, à « extruder » des polygones quelconques, à « plaquer » des effets de texture sous le feu d'éclairages ponctuels, directionnels ou ambiants, à « lancer des rayons » sur des surfaces réfléchissantes en inox, en verre, à calculer intersections, transparences, perspectives et animations d'univers tridimensionnels inouïs.

N'avez-vous jamais rêvé de l'antre secret de Neptune, bâti au-dessus de la mer sur de fortes colonnes de marbre vert et rougeoyant dans le jour finissant ? Mais cessons pour le moment de rêver et pensons seaux et pelles, pardon, matériels et logiciels. Les logiciels utilisés afin de procéder à l'assemblage de ce palais sur un PC ou sur un Mac sont respectivement Truespace, de Caligari, et Dimension, d'Adobe (voir encadré ci-contre).

Attention ! ces logiciels vous sont livrés en version de démonstration sur le CD-Rom, et ne vous permettront pas de sauvegarder vos créations.



▶ Truespace et Dimension

Ces logiciels sont avant tout des modeleurs tridimensionnels qui permettent, par assemblage et déformation de primitives graphiques (cercle, cylindre, cône...), de réaliser des volumes complexes. Ces objets sont créés ou mis en scène directement en perspective ou dans les projections classiques, plan et élévations. Il est également possible, par extrusion, de transformer des dessins en 2D en objets en 3D.

Avec Truespace (pour PC), il est aisé d'appliquer des effets de matière, qu'il suffit de puiser dans les bibliothèques fournies avec le logiciel. La possibilité de modifier les caractéristiques des matières proposées ou de créer sa propre bibliothèque est aussi prévue. Le jeu des matières et des lumières est très efficacement rendu par le lancer de rayon, traitant le calcul des ombres propres et portées. Différents types de rendus intermédiaires permettent d'affiner l'intégration de la scène dans un décor réaliste. Les images ainsi fabriquées sont sauvegardées au format TGA ou BMP, et leur résolution peut atteindre 8 000 x 8 000 en 24 bits.

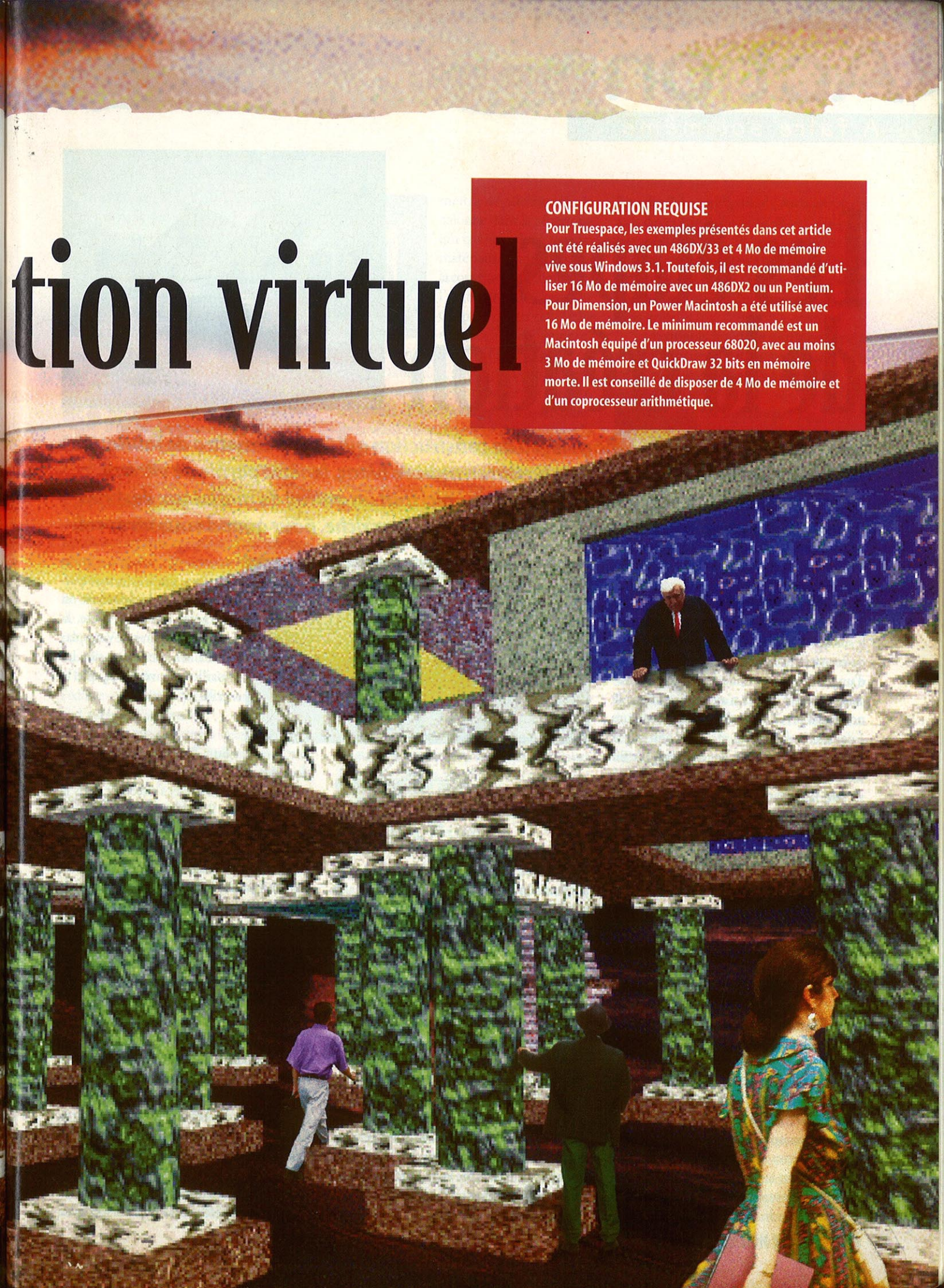
Dimension (pour Mac), qui propose des rendus sur la base de couleurs attribuées aux facettes des objets, permet aussi le plaquage d'illustrations importées depuis d'autres applications graphiques. En outre, il est possible de faire varier les attributs de rendu de ces surfaces. Dimension propose plusieurs modes de rendu, qui vont du plus rapide au plus précis. Il est possible de choisir le nombre des dégradés et d'augmenter l'efficacité du lissage.

Truespace et Dimension permettent l'utilisation des animations et des sources de lumière (dont la couleur, l'intensité, le type, la position et l'orientation sont modifiables).

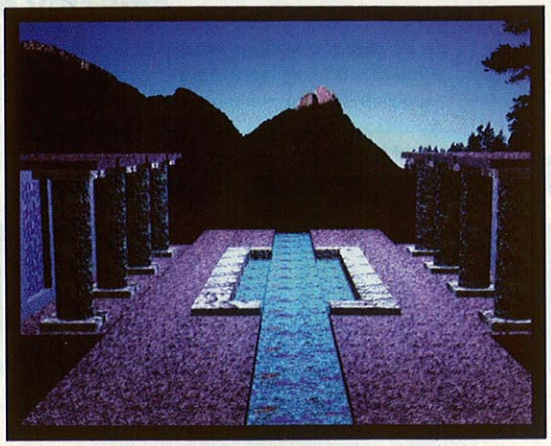
tion virtuel

CONFIGURATION REQUISE

Pour Truespace, les exemples présentés dans cet article ont été réalisés avec un 486DX/33 et 4 Mo de mémoire vive sous Windows 3.1. Toutefois, il est recommandé d'utiliser 16 Mo de mémoire avec un 486DX2 ou un Pentium. Pour Dimension, un Power Macintosh a été utilisé avec 16 Mo de mémoire. Le minimum recommandé est un Macintosh équipé d'un processeur 68020, avec au moins 3 Mo de mémoire et QuickDraw 32 bits en mémoire morte. Il est conseillé de disposer de 4 Mo de mémoire et d'un coprocesseur arithmétique.



Les étapes de la création



Nous avons spécialement conçu le jeu de construction qui vous permettra de fabriquer des palais en kit. Colonne, bord de bassin en marbre blanc, fenêtre garnie de vitraux, porte, escalier, dalle et plancher de granit... voici tout un attirail de matériaux destinés à votre futur chez-vous virtuel, pour quand vous serez riche, pour quand vous serez roi.

1 Principe de base

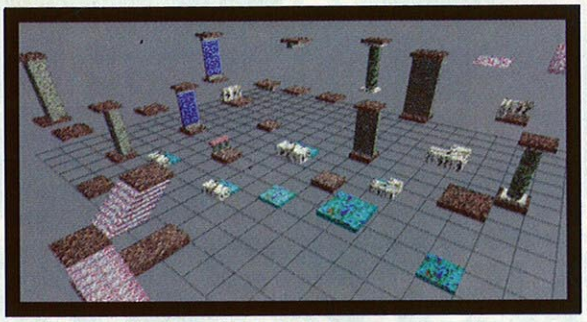
Le principe de l'assemblage du kit est le suivant : les dimensions de chaque élément de construction sont calculées sur la base d'un module d'une unité de côté. Notre module est carré (nous n'avons pas utilisé le nombre d'or) : la base de la colonne mesure 1 de côté, la dalle aussi, etc. Cela, afin que le système tienne plus du jeu de cubes que du casse-tête chinois.

Sur Truespace comme sur Dimension, nous avons privilégié l'aspect construction en ramenant les manipulations dans les deux dimensions du plan : presque tous les éléments prévus au sol (z = 0) sont doublés d'un clone positionné en altitude pour entrer dans la composition d'un étage. A chaque élément sont associées une ou plusieurs textures proposées en standard dans les versions d'évaluation utilisées.

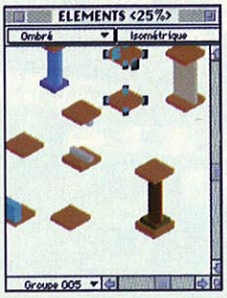
L'ensemble des objets peut-être visualisé en chargeant, sur Truespace, la scène portant le nom Eléments.SCN, et sur Dimension la scène du nom Eléments.

2 Préparer les espaces de travail : grille et vue

C'est sur Truespace que l'usage de la « grille » vous permettra d'assembler rapidement et avec précision les éléments sur la scène. Le module élémentaire de la grille peut-être paramétré. Dans le cas qui nous intéresse, ce module est de 1 sur l'axe des X, 1 sur l'axe des Y et 1 sur l'axe des Z.



Le jeu de construction sur Truespace.



Le jeu de construction sur Dimension.

Puisqu'il n'y a pas de grille magnétique sur Dimension, la mise en place des éléments sur la scène sera plus laborieuse.

a) Les dimensions de la maille

Exécutez donc Truespace et vérifiez les caractéristiques de la grille de travail. Pour Truespace, cliquez sur l'icône avec le bouton droit de la souris : une boîte de dialogue vous permet de modifier les dimensions du module de base de la grille. Fermez ensuite la boîte en cliquant sur le bouton situé en haut à gauche. Pour rendre la grille active, cliquez sur la même icône avec, cette fois-ci, le bouton gauche de la souris. Pour la désactiver, la procédure est la même. Sur Truespace, la grille est apparente. Vous placerez les éléments sur les mailles, en vérifiant que la grille est active.

b) Choisir une vue de travail

Sur Truespace, la mise en place des objets sur la scène peut, grâce au magnétisme de la grille, s'effectuer dans la vue perspective. Il convient donc d'orienter cette grille de manière à en avoir une vue d'ensemble.

Désactivez le magnétisme de la grille afin d'obtenir un déplacement plus « souple » de la souris. Ensuite, cliquez sur l'icône du centre de cette barre d'icônes . Cette fonction permet de faire pivoter l'œil autour du point de visée, situé par défaut au centre de la scène. Cette rotation s'effectue avec 1, 2 ou 3 degrés de liberté, selon la combinaison choisie, bouton enfoncé/sorti, des axes X, Y, Z Esp X Y Z.

Vous pouvez parfaire ce réglage en utilisant les icônes qui permettent de faire pivoter l'œil. Celle de gauche autorise la translation du point de visée (l'œil regarde ailleurs). Celle de droite permet d'effectuer des zooms, c'est-à-dire de rapprocher l'œil du point de visée ou de l'écarter. Attention ! l'utilisation abusive de la fonction zoom pourra provoquer de fortes déformations de perspectives.

Avec Dimension, il est nécessaire de se placer dans la vue en plan, en déroulant le menu central situé dans la barre placée juste au-dessus de la feuille de dessin. Ce menu contient toutes les vues possibles, de la vue de face à la vue isométrique. Choisissez la vue de haut (vue en plan). Vérifiez ensuite dans le menu déroulant situé juste à droite qu'aucune option de perspective n'est active. L'item Sans doit être sélectionné.

3 Le palais de Neptune

Il est composé de trois parties :

– Tout d'abord, un embarcadère, sorte d'allée située au-dessus de l'eau, menant d'un probable promontoire surplombant le rivage à une sorte de belvédère.

– Dans le prolongement de l'embarcadère se trouve un atrium, constitué d'un toit supporté par quatre colonnes, et au centre duquel se trouve d'une sorte de bassin à usage de citerne, dont on dira qu'il recueille l'eau de pluie (l'eau douce est si rare dans cette contrée retirée !). Plus loin, un escalier permet d'accéder au niveau de l'eau.

– Les appartements – troisième partie de l'édifice – sont situés symétriquement de part et d'autre de l'atrium.

Dans ce qui suit, nous décrirons, pour chaque partie, la méthode d'assemblage. Commençons sans attendre par l'embarcadère.

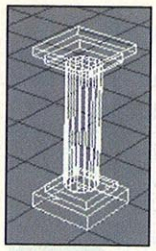
4 Fabrication de l'embarcadère

Il est composé d'une allée d'une largeur de trois modules et d'une longueur de dix modules. Il peut-être découpé en cinq tranches, chacune étant composée de deux colonnes qui supportent l'une et l'autre une portion de balcon et accueillent entre elles une dalle.

Vous procéderez donc de la manière suivante : vous commencerez par fabriquer une tranche, la première, puis il suffira ensuite de recopier cinq fois cette portion de l'édifice, jusqu'à composer la totalité de l'embarcadère. Cette méthode sera utilisée tout au long de la fabrication du palais.

a) Charger un élément du jeu de construction : la colonne

Afin d'amener sur la scène la première colonne, vous devez dérouler, sur Truespace, le menu Fichier et sélectionner l'item Charger un objet. Une boîte de dialogue vous permettra de sélectionner la colonne dans le répertoire qui contient donc tous les matériaux élémentaires de la construction. Cliquez sur l'objet Colonne, puis sur OK pour quitter cette boîte de dialogue. La colonne représentée en filaire apparaît sur la grille.



Sur Dimension, il n'y a pas à proprement parler d'opération de chargement d'objet. Vous allez devoir procéder par copier-coller de la scène qui contient les éléments vers la scène ou vous réalisez le palais. Déroulez le menu Fichier et ouvrez la scène Eléments. Placez-la ensuite dans un coin de l'écran, de manière à conserver la plus grande partie de l'écran pour travailler. Vous allez devoir sélectionner la colonne pour la copier et la coller sur la scène du palais.

b) Sélectionner un objet

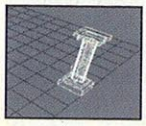
Avec Truespace, lorsque qu'un objet est sélectionné, les lignes qui le composent sont blanches. Il peut subir des manipulations diverses : déplacement, rotation, déformation… Lorsque plusieurs objets sont sur la scène, ceux qui ne sont pas sélectionnés apparaissent en bleu marine. Pour sélectionner un autre objet que l'objet courant, il faut, sur Truespace, cliquer avec le bouton gauche sur l'icône , puis cliquer ensuite sur l'objet choisi. Ce dernier apparaît alors en blanc ; le précédent redevient bleu.

Avec Dimension, cliquez sur l'icône représentant elle aussi une flèche,puis cliquez sur la colonne munie d'une base épaisse dans la fenêtre contenant les éléments. De petits carrés noirs apparaissent sur l'élément, signe qu'il est sélectionné. Déroulez ensuite le menu Edition et choisissez l'item Copier, cliquez sur la scène de votre palais afin d'activer cette fenêtre et choisissez Coller dans le même menu. La colonne – vue en plan, cette fois – est placée automatiquement sur la scène.

c) Déplacer un objet

Sur Truespace, vérifiez avant toute chose que le bouton est enfoncé (couleur sombre), puis sélectionnez, si elle ne l'est pas déjà, la colonne à déplacer en procédant comme précédemment. Cliquez ensuite sur l'icône puis vérifiez que le déplacement ne peut s'effectuer que dans le plan X, Y, en désactivant l'axe des Z. La configuration des boutons des axes devra être la suivante : X et Y enfoncés, Z sorti Esp X Y Z. Pointez la colonne avec la souris, et, en maintenant le bouton gauche enfoncé, faites glisser l'objet vers sa position finale, à sept mailles du coin supérieur droit de la grille.

La manipulation de la souris est rendue un peu difficile du fait du magnétisme de la grille, mais on finit par s'y habituer !



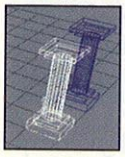
La première colonne dans sa position définitive.

Avec Dimension, placer la colonne en la faisant glisser avec la souris vers le bord gauche de la feuille.

Vous allez ensuite placer la colonne qui fait face à la précédente, constituant ainsi l'assise de la première tranche de l'embarcadère. Sur Truespace comme sur Dimension, vous allez recopier cette première colonne et la placer en face de l'autre.

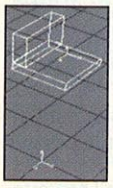
d) Recopier un élément placé sur la scène

Sélectionnez l'objet à recopier. Puis, sur Truespace, cliquez sur l'icône . Un clone de l'objet est ainsi fabriqué. Il est exactement superposé à l'original. Déplacez cette nouvelle colonne de manière à laisser une maille de la grille entre les deux. N'oubliez pas de vérifier que le magnétisme de la grille est actif (normalement, il l'est). Vous obtenez ainsi deux colonnes représentées en filaire, l'une bleue (l'originale) et l'autre blanche (la copie).



Avec Dimension, copier-coller l'objet sélectionné, et venez le placer au-dessus de l'autre colonne (vous êtes normalement en vue en plan).

Vous allez ensuite placer respectivement au-dessus de chacune des deux colonnes la portion de parapet. Avec Dimension, allez le sélectionner dans la fenêtre Eléments, puis collez-le sur la scène de travail.



Avec Truespace, cet objet porte le nom de Parapet. Chargez-le en déroulant le menu Fichier et en choisissant la fonction Charger objet.

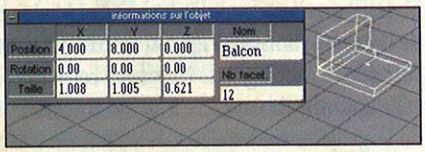
Contrairement à la colonne, cet objet n'est pas symétrique. *A priori*, son orientation initiale ne permettra pas de le

placer sur l'une ou l'autre des deux colonnes. Il faudra effectuer des rotations autour de l'axe des Z.

Procédez, dans un premier temps, à la copie de l'objet que vous venez de placer sur la scène en cliquant, sur Truespace, sur l'icône . Déplacez-le ensuite n'importe où afin de le distinguer de l'original. Vous obtenez ainsi deux portions de parapet. Ces dernières sont déjà positionnées à la bonne hauteur. Le déplacement ne s'effectue donc que dans le plan X, Y. Sur Dimension, ce n'est pas le cas. Il va vous falloir réajuster les hauteurs relatives des différents objets en visualisant la scène de face.

e) Rotation d'un objet autour de l'axe des Z

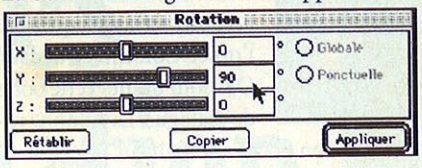
Sur Truespace, sélectionnez l'objet à manipuler. Sa représentation filaire passe du bleu au blanc, il est sélectionné. Cliquez ensuite, mais cette fois-ci avec le bouton droit de la souris, sur l'icône . Un petit tableau de caractéristiques de l'objet apparaît.



La première ligne donne les coordonnées X, Y, Z de l'origine de l'objet dans l'espace, la deuxième ligne donne les valeurs des angles respectifs autour des axes X, Y, Z du repère de l'espace. La troisième ligne indique la taille de l'objet relativement à celle des primitives qui le constitue. Toutefois, dès que l'objet est complexe, c'est-à-dire lorsqu'il est constitué d'un assemblage de plusieurs primitives, ces valeurs deviennent assez ésotériques et peu exploitables.

Cliquez maintenant dans la case située à l'intersection de la colonne Z et de la ligne Rotation, puis saisissez au clavier la valeur 90 (degrés). L'objet pivote à angle droit autour de l'axe vertical des Z. Déplacez celui-ci au-dessus de la colonne la plus proche de vous. Sélectionnez ensuite l'autre portion de parapet et entrez la valeur -90 dans la même case. Déplacez enfin cette seconde portion de parapet sur l'autre colonne.

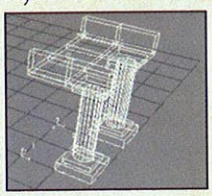
Avec Dimension, sélectionnez l'objet auquel vous allez faire subir une rotation, puis cliquez deux fois de suite sur l'icône . La boîte de dialogue suivante apparaît.



La rotation s'effectue autour de l'axe Y. Cliquez dans la case correspondante, puis saisissez la valeur 90 au clavier, et cliquez sur Appliquer afin de faire pivoter l'objet.

Maintenant, il ne reste plus qu'à charger le plancher central de cette tranche d'embarcadère. Cet objet porte le nom Plancher (sur Truespace). Placez-le entre les deux colonnes. Sur Dimension, copiez-le à partir de la fenêtre Eléments.

Cette tranche d'embarcadère est presque achevée. Il faut encore rajouter une tranche sans colonne, composée de deux parapets et d'un plancher central, pour la considérer terminée. Pour ce faire, copiez et déplacez chacun des parapets puis le plancher central d'une maille vers la gauche.



Cette tranche est composée de huit objets indépendants. Or, il sera plus pratique de n'avoir qu'un seul objet à manipuler lorsque vous procéderez à la fabrication de la totalité de l'embarcadère par copie de cette tranche. A cette fin, vous allez les associer en un seul et même objet, comme cela a été fait pour la colonne ou le parapet. Ce sont en effet des objets déjà composés de plusieurs primitives associées entre elles.

f) Associer des éléments entre eux pour former un seul et même objet

Avec Truespace, sélectionnez d'abord un des éléments qui constituent la tranche (la colonne, par exemple), puis cliquez sur l'icône . Le pointeur de la souris prend l'aspect d'un petit pot de colle. Cliquez ensuite successivement sur les objets que vous souhaitez assembler : la deuxième colonne, les parapets, sans oublier les planchers centraux. Les lignes qui constituent chacun des éléments sélectionnés deviennent blanches. Cliquez enfin sur l'icône afin de désactiver cette fonction d'assemblage.

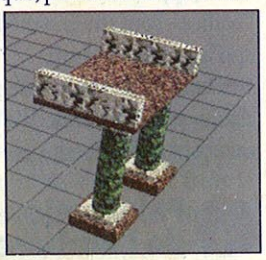
Avec Dimension, cliquez sur l'icône puis faites glisser la souris de manière à encadrer les objets à assembler. Des carrés noirs apparaissent sur tous les sommets des objets ainsi sélectionnés. Ensuite, choisissez dans le menu Edition la fonction Associer.

Maintenant, faites-vous un peu plaisir et procédez au rendu de l'objet ainsi composé. En activant cette fonction, les textures qui revêtent chacune des facettes de l'objet vont apparaître sous un éclairage standard.

g) Le rendu d'un objet sélectionné

Sur Truespace, maintenez le bouton gauche de la souris quelques instants enfoncé sur l'icône située en bas à droite de la barre de menu. Une barre verticale d'icônes apparaît. Toujours en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, déplacez le pointeur de manière à sélectionner l'icône , puis relâchez le bouton de la souris. Le logiciel calcule le rendu de l'objet sélectionné.

Avec Dimension, choisissez tout d'abord une vue Isométrique, puis sélectionnez l'objet. Choisissez ensuite l'item Faces cachées dans le menu déroulant qui se trouve à gauche. Vous lancez ainsi le calcul du rendu.



Nous allons maintenant fabriquer la totalité de l'embarcadère. Mais avant tout, vous allez afficher de nouveau le dessin en filaire en cliquant, sur Truespace, sur l'icône , qui se trouve, elle aussi, dans la même barre d'icônes que la fonction rendu d'un objet. Activez cette fonction, les effets de textures disparaissent sur l'objet. Cette fonction est aussi utilisée pour rafraîchir l'écran.

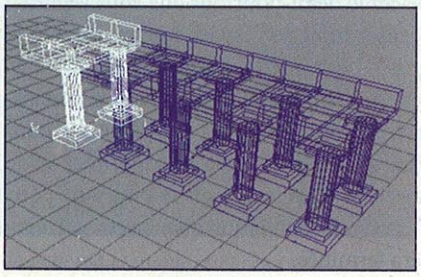
Avec Dimension, choisissez l'item Mode tracé situé dans le menu déroulant dans lequel vous êtes allé chercher la fonction de rendu Ombré.

h) Assemblage de l'embarcadère

Vous pouvez maintenant procéder à l'édification de l'embarcadère, en copiant et déplaçant autant de fois qu'il sera nécessaire la tranche ainsi réalisée.

Sur Truespace, sélectionnez la tranche d'embarcadère à recopier, vérifiez que le magnétisme de la grille est actif et que l'axe Z est désactivé. Puis, cliquez sur l'icône pour générer un clone de l'objet et déplacez-le vers la gauche d'une maille en cliquant, cette fois-ci, sur l'icône . Répétez ces opérations cinq fois de suite et assemblez toutes les tranches de l'embarcadère ainsi dupliquées en un seul et même objet, en utilisant la fonction . Testez ensuite la qualité de la réalisation en effectuant un rendu de l'embarcadère en cliquant sur l'icône .

Avec Dimension, procédez par copier-coller de l'élément que vous avez assemblé.



Le rendu de l'embarcadère.

L'embarcadère est définitivement terminé. Si vous disposez d'une version de Truespace ou de Dimension qui vous permette de sauvegarder, enregistrez la scène et l'objet Embarcadère en particulier.

Vous allez bientôt réaliser l'atrium dans le prolongement de l'embarcadère, c'est-à-dire en arrière plan. Sur Truespace, changez votre point de vue de la scène de manière à visualiser au plus prêt le travail que vous allez faire. Avec Dimension, revenez simplement sur la vue de haut.

Remarque : sur Truespace, lorsque vous effectuez ce changement de point de vue, tous les objets de la scène disparaissent le temps de la manipulation et vous obligent à travailler en aveugle. Pour éviter cela, sélectionnez un objet suffisamment représentatif de l'orientation de l'édifice et effectuez le changement de point de vue. Lors de cette manipulation, seul l'objet sélectionné reste visible. Vous pouvez alors à peu près confortablement choisir l'orientation définitive de l'édifice.

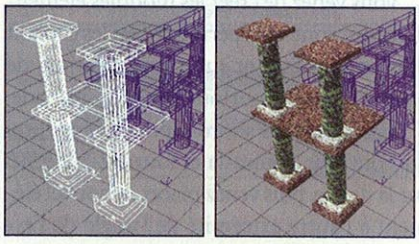
5 Fabrication de l'atrium

Cette partie centrale, dans le prolongement de l'embarcadère, large de trois mailles et longue de sept mailles, accueille le bassin et se termine par un escalier descendant sur la mer. Les habitations sont situées de part et d'autre.

Afin d'assembler cette partie de l'édifice, vous allez d'abord réaliser le seuil, jonction de l'atrium avec l'embarcadère. Vous constituerez ensuite le bassin, que vous encadrerez des quatre colonnes prévues. L'ensemble soutiendra le toit. Puis viendra le tour de l'extrémité donnant sur la mer avec son escalier.

a) Réalisation de l'entrée de l'atrium

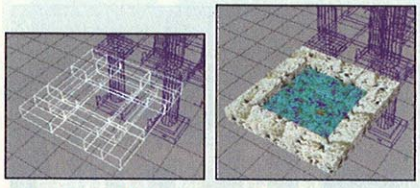
Vous allez positionner une série de trois dalles de plancher (Plancher) dans le prolongement de l'embarcadère. Puis vous compléterez en rajoutant un élément composé d'une dalle de plancher (Plancher) encadrée par deux colonnes (Col-etag) marquant ainsi l'entrée du belvédère. Celles-ci sont soutenues par deux autres colonnes qui ont, elles, le pied dans l'eau (Colonne). Procédez à l'assemblage de ces objets en un seul objet. Vous ferez ensuite une copie de cet objet pour le placer à l'autre extrémité du bassin.



Le seuil du belvédère. Le rendu.

b) Réalisation du bassin

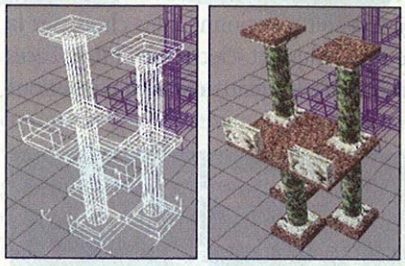
Le bassin occupe une surface carrée de trois mailles par trois. Il est composé de quatre angles (cnp-etag), de quatre bords (brdp-etag) et d'une pièce d'eau (eau-etag). Chargez ces éléments et assemblez-les comme le montre la figure ci-dessous, et faites-en un objet unique avec la fonction d'assemblage.



Le bassin en filaire et son rendu.

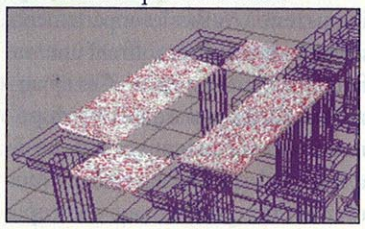
c) L'autre extrémité de l'atrium

Recopiez maintenant le seuil que vous avez fabriqué précédemment, puis faites-le pivoter de 180°. Venez ensuite le positionner au bout du bassin. Afin de parfaire cette partie de l'édifice, qui donne sur l'escalier, rajoutez de part et d'autre de la dalle centrale, sur laquelle viendra s'appuyer l'escalier, deux parapets (Parapet). Sous cette dalle, venez placer une colonne (Colonne).



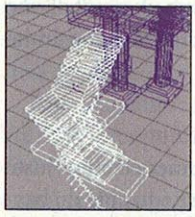
d) La toiture de l'atrium

La partie centrale est maintenant pratiquement achevée. Il vous reste à terminer la partie de la toiture légèrement inclinée vers l'intérieur qui a pour vocation de permettre l'écoulement des eaux de pluie dans le bassin. Ces éléments de toiture (toit-inc) sont placés autour du bassin, au niveau du haut des colonnes qui l'encadrent.



... La toiture de l'atrium...et son rendu.

e) L'escalier



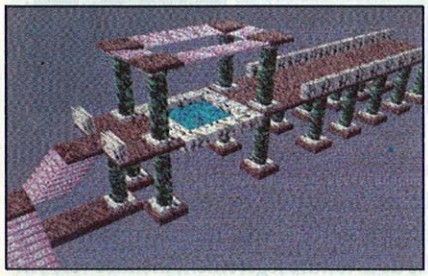
Cette partie de l'édifice située dans le prolongement de l'embarcadère est maintenant bel et bien terminée. Offrez-vous un petit rendu intermédiaire de ce que vous venez de réaliser.

f) Un rendu intermédiaire

Dans ce qui précédait, le rendu ne s'effectuait que sur l'objet sélectionné. Celui que vous allez demander au logiciel de calculer main-

tenant va concerner l'ensemble de la scène. Avec Truespace, cliquez sur l'icône , qui est accessible de la même manière que l'icône , en bas de l'écran, à droite des menus déroulants. Le temps de calcul sera évidement fonction des capacités de votre micro-ordinateur.

Avec Dimension, faites en sorte qu'aucun objet ne soit sélectionné, puis choisissez la vue isométrique et sélectionnez l'item Faces cachées dans le menu déroulant des options de rendu.



Voilà le résultat.

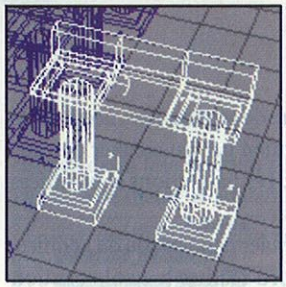
6 Créer les habitations

Mais non, ce n'est pas encore terminé : il vous reste à réaliser les appartements royaux, dont les baies vitrées offrent une vue magnifique sur l'horizon infini. Ces appartements, vous l'aviez remarqué, sont disposés de manière parfaitement symétrique de part et d'autre du bassin. Réalisez-en un, vous obtiendrez l'autre en effectuant une copie suivie d'une rotation de 180°.

Vous allez d'abord réaliser un demi-pourtour de l'esplanade qui supporte les habitations. Avant tout, choisissez un point de vue qui fasse apparaître à l'écran la partie droite de l'édifice.

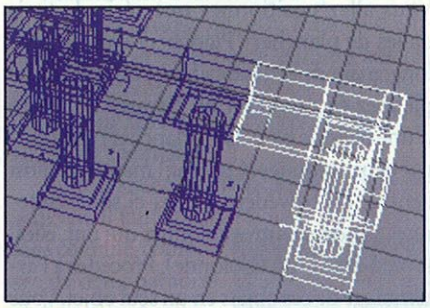
a) Réalisation du pourtour

Vous allez placer le premier élément juste à droite de l'embarcadère (du côté du bassin). Cet élément est simplement constitué d'une colonne (Colonne) surmontée d'un parapet (Parapet). Assemblez ces deux éléments pour n'en faire qu'un unique objet, et dupliquez-le. Décalez la copie de deux mailles, et, dans l'espace situé entre ces deux éléments, placez un parapet (Parapet). Assemblez le tout.



Une portion du pourtour.

Vous allez maintenant fabriquer l'angle de l'esplanade que vous juxtaposerez à l'extrémité du précédent objet. L'angle est composé d'une colonne (Colonne) surmontée d'un parapet d'angle (Coin-par). Ajoutez-y de part et d'autre un parapet (Parapet), puis assemblez cet objet.

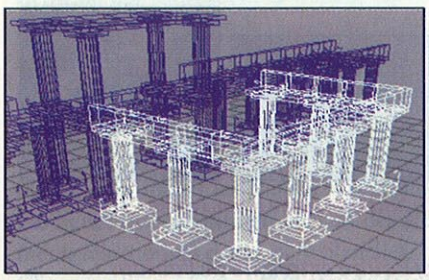


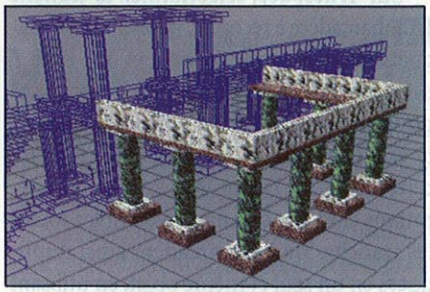
L'angle de l'esplanade.

Vous venez de créer les modules élémentaires qui vont vous permettre, en les copiant puis en leur faisant subir une rotation, de réaliser le demi-pourtour de cette esplanade.

Sélectionnez d'abord la première portion du pourtour, copiez-la et tournez-la de 90° sur la droite, puis venez placer ce nouvel élément à l'autre extrémité de l'angle de l'esplanade. Faites ensuite une copie de l'angle, puis une rotation de 90°, et placez-le de manière à représenter le deuxième angle de ce demi-pourtour.

Terminez la représentation de cette partie de l'édifice en copiant de nouveau le premier élément du pourtour, et faites-le pivoter de 90°. Juxtaposez-le à la suite du dernier angle. Assemblez tous ces éléments ainsi agencés. Voici le résultat :





Il s'agit maintenant de réaliser l'habitation supportée par cette partie de l'esplanade.

L'écran est de plus en plus encombré. Si vous ne pouvez sauvegarder votre dessin, déplacez le demi-pourtour que vous venez de réaliser hors de l'espace que représente la grille – de manière à dégager de la place pour réaliser l'habitation. Si vous pouvez enregistrer, sauvegardez l'objet réalisé sous le nom Pourtour, par exemple, et supprimez-le de la scène. Vous le chargerez plus tard pour l'associer à l'habitation quand cette dernière sera terminée.

b) Réalisation d'une habitation

Ses dimensions sont de cinq mailles de long par quatre mailles de large. Une porte centrale donnant sur le bassin est encadrée de deux portions de mur. Chargez l'objet Porte-etag, puis l'objet Mur-etag – que vous placez à droite de la porte, puis, par copie, à gauche. Associez ces objets.

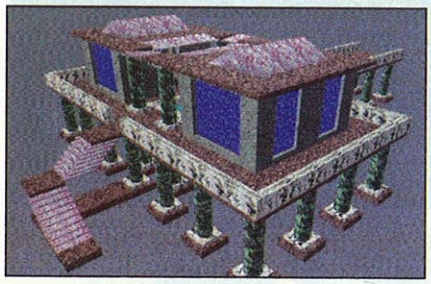
Chargez l'angle du mur (Cnm-et) et placez-le à l'une des extrémités du mur que vous venez de réaliser. Copier ce dernier élément et placez-le à l'autre extrémité. Associez ces deux éléments avec le mur. C'est terminé pour la face intérieure de l'habitation. Les deux murs qui lui sont perpendiculaires sont constitués chacun de deux baies vitrées. Cet objet porte le nom Baie-eta. Chargez-le et, par copie, fabriquez les deux portions de mur. A chacune de leur extrémité, placez un angle (Coinm-et). Pensez à associer ces éléments entre eux, puis avec le mur intérieur que vous avez réalisé précédemment.

Réalisez enfin le quatrième et dernier mur à votre convenance, sachant que vous disposez de trois mailles, soit trois baies vitrées, soit deux baies vitrées encadrant une portion de mur…

Evidemment, il y a un tout petit trou dans le toit. Neptune va s'enrhumer. Comme il

n'est pas du tout prévu d'y récupérer l'eau de pluie comme pour le bassin, plaçons les éléments de toiture déjà réalisés. L'objet porte le nom Toit. A vous de jouer. N'oubliez pas d'assembler le toit au reste de l'habitation.

Le moment est venu d'assembler le demi-pourtour à l'habitation. Et voilà la moitié du palais réalisé. Une copie suivie d'une rotation de 180°, et l'autre moitié du palais est créée. Royal, non ? Placez cette seconde partie du palais de l'autre côté de l'atrium. C'est fini, Neptune peut venir poser la moquette.



Un petit rendu simple pour fêter ça.

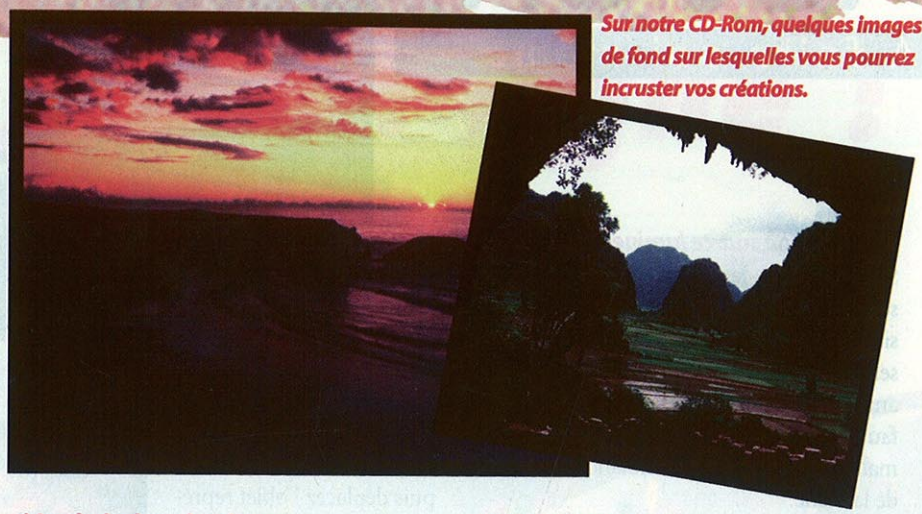
Bon, soit ! le style est un petit peu lourd. Mais c'est du solide, prêt à affronter les tempêtes d'hiver, prévu même pour résister à la vague centenaire !

A propos de vagues, maintenant que l'édifice est entièrement modélisé, nous vous proposons de l'intégrer dans le décor maritime livré avec le jeu de construction et d'en effectuer le rendu. Toutefois, gare au temps de calcul et à l'espace mémoire. Heureux les possesseurs 8 ou 16 Mo de mémoire vive. Même si le calcul est long, l'image arrive au bout. Il n'y a rien de plus rageant que de voir au petit matin, alors que l'ordinateur a calculé la nuit entière, le message « plus de mémoire » au milieu d'une image presque terminée !

7 Rendu du modèle dans le décor

Sur le CD-Rom, vous trouverez des images un peu exotiques que vous pourrez utiliser comme décor de votre palais.

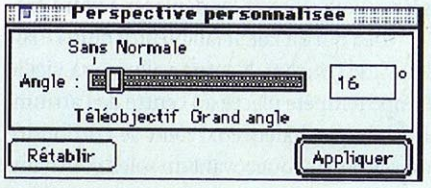
Pour le palais de Neptune, nous avons choisi l'image Mer.bmp. Libre à vous, cependant, de chercher dans votre collection personnelle un décor de rêve afin d'y intégrer votre réalisation.



Sur notre CD-Rom, quelques images de fond sur lesquelles vous pourrez incruster vos créations.

a) Le choix du point de vue

Visualisez d'abord le décor choisi avec n'importe quel utilitaire de consultation ou de retouche d'images, et repérez, en plaquant une feuille de papier calque sur votre écran, les principales lignes de perspective du paysage. Ce petit travail vous permettra, ensuite, de trouver rapidement la bonne orientation de l'édifice dans le décor. Avec Dimension, le choix de la perspective s'effectue parmi quatre possibilités, accessibles dans le sous-menu Perspective du menu Affichage. La cinquième, option Personnalisée, fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permettra de choisir l'angle de la perspective.



b) Intégrer l'édifice au décor

Sur Dimension, il n'y a pas à proprement parler de fonction d'intégration de la scène dans un décor. Il faudra exporter le rendu calculé vers un logiciel du type Illustrator, afin de procéder à son intégration dans un paysage.

Avec Truespace, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône . Une boîte de dialogue apparaît et vous permet de paramétrer le rendu projeté.

Cliquez dans la case placée juste sous le mot Fond. Une nouvelle boîte dialogue s'ouvre, vous permettant de choisir l'image (Mer.bmp) qui sera le décor naturel du palais. Une fois l'image choisie, son nom s'affiche dans la case où vous avez cliqué.

c) Tester l'intégration

Ensuite, sur Truespace, choisissez Rapide comme option de rendu, dans un premier temps. Ce rendu rapide est d'une qualité grossière, mais vous permettra rapidement de confirmer l'orientation de l'édifice dans le décor. Pour lancer le rendu ainsi paramétré, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône .

Si, en cours de traitement, vous vous apercevez que l'orientation est mauvaise, appuyez sur la touche Esc du clavier pour stopper le rendu et modifiez le point de vue.

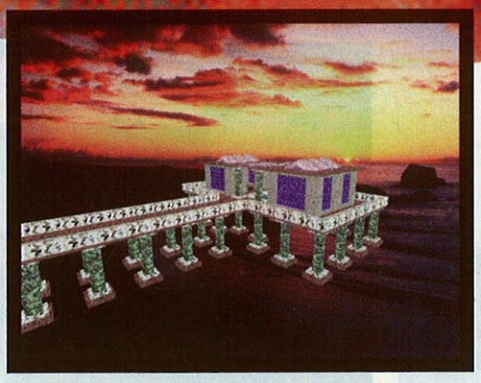
d) Le rendu avec lissage

Puisque vous êtes maintenant satisfait de l'intégration du palais dans le décor, vous allez effectuer un rendu de meilleure qualité.

Avec Truespace, choisissez l'option Lissage à la place de l'option Rapide. Ensuite, cliquez sur l'icône de rendu de la scène afin de lancer le calcul. Ce dernier nécessitera probablement plus de temps que le précédent, à cause du lissage. Pensez aussi à libérer de la mémoire en fermant toutes les applications inutiles. Les possesseurs d'une version pouvant enregistrer choisiront de calculer le rendu dans un fichier en cliquant sur l'icône , afin de conserver l'image ainsi produite.

Avec Dimension, choisissez l'option Ombré pour le rendu à la place de l'option Faces cachées, puis exportez vers Illustrator, par exemple, l'image produite pour l'intégrer dans le paysage.

Voilà une vue qui commence à devenir sympathique, non ? L'intégration n'est pourtant pas encore parfaite. En effet, l'édifice, qui semble avoir été photographié au flash, contraste trop avec le décor. Pour affiner l'intégration du palais dans son décor, vous allez travailler au réglage de la lumière éclairant la scène.


Une vue du palais avant réglage des lumières.

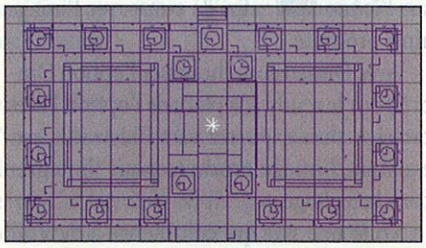
L'intérieur.

e) Placer une source lumineuse

Sur Truespace, le rendu s'effectue avec une série de sources lumineuses qu'il est impossible de modifier. Il faut donc procéder à l'insertion d'une nouvelle source lumineuse, qui annulera l'effet d'éclairage proposé par défaut dans ce logiciel et qui vous permettra de maîtriser parfaitement l'ambiance lumineuse de la scène.

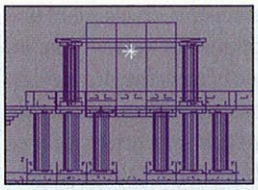
Cliquez alors avec le bouton gauche de la souris sur l'icône en maintenant le bouton enfoncé quelques instants. Une barre verticale d'icônes se déroule. Choisissez l'icône . Un petit soleil en filaire apparaît au centre de la scène. Placez-le au centre de l'atrium, un peu en dessous du niveau de la toiture. Cette source lumineuse se manipule comme n'importe quel objet, et, comme tout objet qui vient d'apparaître sur la scène, elle est sélectionnée et peut donc immédiatement être soumise à toutes les manipulations possibles.

Afin de placer correctement cette source lumineuse dans sa position définitive, vous serez obligé de travailler dans deux vues différentes. D'abord en plan, pour déplacer cette source au centre de l'atrium, puis en élévation (vue de côté) pour en ajuster la hauteur. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône . Vous déroulez ainsi une barre verticale composée de quatre icônes proposant chacune une projection particulière de la scène. Choisissez la vue en plan en cliquant sur l'icône . Effectuez, si nécessaire, les déplacements du point de vue de la scène (translation, rotation, zoom) afin d'obtenir la vue suivante :



Déplacez la source lumineuse au centre présumé de l'atrium (ou du bassin). Pour cette opération, veillez à rendre possibles les déplacements dans le plan X, Y, en enfonçant les boutons correspondants.

Procédez ensuite au positionnement de la source lumineuse sur l'axe Z, en affichant d'abord une vue de côté en cliquant sur l'icône , puis déplacez l'objet représentant la source un peu en dessous de la toiture de l'atrium.

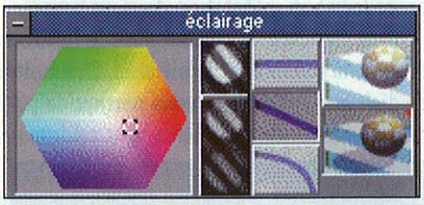


Avec Dimension, choisissez la fonction Eclairage du menu Aspect. Une boîte de dialogue s'ouvre. Cliquez sur Ajouter pour créer de nouvelles sources lumineuses. Une sphère simule la position des sources autour de la scène. Vous pouvez les déplacer à votre gré.

Voilà qui est fait. Il fait bientôt nuit. Le soleil va se coucher. Neptune allume sa vieille lampe tempête placée au centre de l'atrium. L'éclairage chaleureux vient se confondre avec les effets rougeoyant du soleil couchant.

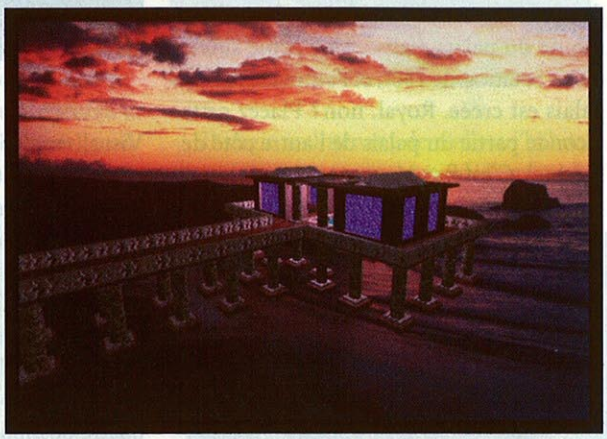
f) Réglage de la lumière

Sur Truespace, lorsque vous avez cliqué sur l'icône , une boîte de dialogue des caractéristiques de la lumière diffusée par la source lumineuse est apparue sur l'écran.



Vous pouvez choisir la couleur de l'éclairage en déplaçant, avec la souris, le petit carré sur le cube de couleur. Choisissez un éclairage rose-violet. Réglez ensuite l'intensité de la source (pas trop claire).

Avec Dimension, vous réglez l'intensité de la source sélectionnée en déplaçant le curseur situé en bas de la boîte de dialogue Eclairage.

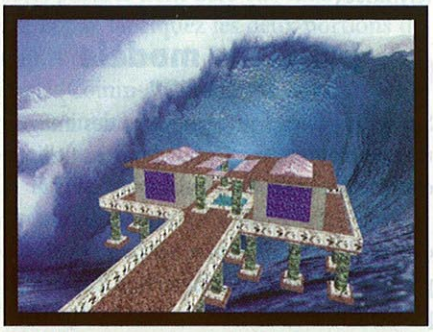

Le résultat après réglage des lumières et lissage.

Vous pouvez maintenant relancer un calcul de rendu avec lissage (sur Truespace) ou Ombré (sur Dimension).

C'est mieux, non ? Pourtant, nous n'avons abordé ici que les principales fonctions de rendu et d'éclairage proposées par Truespace et Dimension. Et, entre autres, nous n'avons pas exploré les fonctions de lancé de rayon disponible sur Truespace, qui vous permettront d'améliorer encore la qualité de rendu de vos images.

Avec ces quelques cubes, et les fonctions essentielles des logiciels Truespace et Dimension, nous vous avons lancé sur une piste créative. A vous d'élaborer le château de vos rêves, en assemblant éléments, matières et sources lumineuses à votre guise.

/ Bruno Caruette


Et la fameuse vague centenaire.

Branchez, ... vous êtes en ligne !

Sportster Vi
MODEM/FAX
avec Personal Voice Mail ™

Internet voix

NOUVEAU

SPORTSTER Vi 28.800 FAX

1490 H.T.
soit 1796,94F T.T.C.
(TVA 20,6% incluse)

Sportster Vi, le modem/fax qui fait aussi répondeur

Avec Sportster, découvrez les modems/fax conçus par U.S. Robotics et destinés aux PME-PMI, professions libérales et particuliers. Faxez, recevez, transmettez, échangez, écoutez et enregistrez vos messages ... rapidement depuis votre micro-ordinateur.

CE

5 ANS DE GARANTIE

U.S. Robotics®
The Intelligent Choice in Information Access

U.S. Robotics, s.a. - CityParc, 3, rue Lavoisier - 59650 Villeneuve d'Ascq - France
Tél. : (1) 46.02.44.40 - Fax : (1) 46.02.23.00 - BBS : + 33.20.87.62.24 - Email : eurosales@usr.com

Service lecteurs n° 6

DECENNIE

Vos premiers pas sur Internet

Internet est depuis plusieurs mois sur toutes les lèvres, au bout de toutes les plumes. Vous en avez assez d'en entendre parler ? Passez à l'action, et jugez par vous-même ! Suivez notre guide d'exploration du World Wide Web : nous vous avons concocté une visite inoubliable. Sur notre CD-Rom, un véritable serveur Web vous attend. Même si vous n'avez pas encore de modem, voilà une bonne manière de découvrir les grands principes d'Internet. Si votre ordinateur est capable de communiquer, notre kit de connexion sans abonnement pourra faire de vous un « netsurfer » averti.

COMMENT PEUT-ON – par les temps qui courent – échapper à Internet ? Le rythme d'expansion de ce réseau, que certains appellent la mémoire de l'humanité, est proprement effarant.

Internet est un réseau ouvert à n'importe quel consommateur de télécommunications dans le monde, autour duquel se greffent des milliers de centres serveurs, petits et grands. Chacun de ces serveurs peut ainsi abreuver d'informations plusieurs dizaines de millions de clients potentiels, les utilisateurs. Quelles informations ? De toute nature : techniques, scientifiques, commerciales, ludiques, politiques. Chacun y trouve son compte. Sur Internet, on peut repêcher sur son ordinateur – on dit télécharger – à peu près n'importe quoi : des pages de texte, des images numérisées, des logiciels et des jeux, des sons, des vidéos… De plus, Internet est un formidable outil de communication entre individus ou entre groupes de personnes plus ou moins importants en nombre, grâce au courrier électronique, aux forums de discussion ou aux listes de messageries… Telles sont, à ce jour, les principales applications du Net, petit nom d'Internet. Bien d'autres encore verront le jour. Une souplesse et une polyvalence inouïes qui ne vont pas sans contreparties : d'abord une certaine difficulté, pour les novices, à comprendre les multiples facettes d'Internet, chacune nécessitant un ou plusieurs logiciels particuliers. Ensuite, des difficultés (croissantes) pour retrouver une information précise parmi cette manne hétéroclite. De fait, il y a peu de temps encore, seuls les initiés pouvaient s'y retrouver dans cette jungle que l'on ne pénètre pas sans boussole ni machette bien affûtée.

Fort heureusement, tout cela est en passe de changer. La grande révolution d'Internet se nomme le World Wide Web. C'est elle qui a permis l'essor du Net auprès du grand public, en mettant un peu d'ordre dans ce capharnaüm, tout en rendant Internet suffisamment simple à utiliser.

Le World Wide Web, ou Web, repose sur deux principes fondamentaux. En premier lieu,

▶ Décryptage

Questions d'extensions

Apprenez, avant de cliquez sur un lien hypertexte, à décrypter la nature du document qui lui est rattaché. Observez les trois derniers caractères situés juste après le dernier point de l'adresse URL, ils vous dévoileront la nature de ces documents :

NATURE DU FICHIER	NOM DU SUFFIXE
Page Web	htm, html
Texte	txt, text
Image	gif, jpg, jpeg, tif, tiff...
Vidéo	mov, moov, qt, avi, mpg, mpeg
Son	au, aiff, waw
Fichier exécutable	exe, bin
Fichier compressé	zip, lha, sit, sea, hqx

toutes les informations résidant sur les serveurs Internet sont scindées en une multitude de pages, hiérarchisées puis référencées. Ces documents, que l'on nomme pages Web, reposent sur un standard de fichier unique, appelé HTML (HyperText Mark-Up Language). Les pages peuvent mêler du texte, des images, des tableaux, et, depuis peu, du son ou de petites animations. Ainsi, chaque page Web d'Internet – on en dénombrerait entre 30 et 50 millions dans le monde – possède son propre code d'identification, que l'on nomme l'adresse URL (voir encadré page suivante). Grâce à cette adresse unique, vous pouvez accéder à n'importe quelle page d'un serveur Web, sans nécessairement passer par le sommaire général. Démarche impossible sur Minitel.

L'autre grand principe du Web, ce sont les liens hypertexte. Incorporés dans les pages, ils permettent de naviguer entre les documents d'un même serveur, mais surtout d'accéder immédiatement à d'autres serveurs offrant des informations similaires ou complémentaires, chose rendue possible par le fait que l'emplacement de chaque page d'information est immuable. Enfin, les liens hypertexte permettent d'un simple clic de télécharger des informations de toute nature, telles que des images, des logiciels ou des sons (voir encadré ci-contre).

Supposons que vous recherchiez des informations sur un sujet donné, tel le vin. Vous commencerez par visiter un serveur dont vous connaissez l'adresse URL, situé par exemple à Bordeaux. Grâce à l'hypertexte, vous rejoindrez instantanément d'autres serveurs localisés à San Francisco ou à Melbourne, sans même vous en apercevoir. Dès lors que ces sites proposeront d'autres adresses, votre voyage dans l'information numérique durera des heures, vous conduira sur tous les continents,

SUR NOTRE CD-ROM

Au premier niveau de notre CD-Rom vous trouverez :

- le serveur Web de *SVM Multimédia* en consultation locale;
- Le kit de découverte Internet avec tous les logiciels nécessaires pour établir la connexion Internet sans abonnement;
- Les logiciels de navigation Internet WinWeb et MacWeb.

Terminologie

Comment identifier une adresse URL ?

Go To : http://www.netfrance.com/libe/sommaire.htm

http://www.	**Cette expression désigne un site de type World Wide Web.**
netfrance	**Ceci est le nom du serveur hébergeant le document com Nature du serveur (ici com est l'abréviation de commercial).**
/libe/	**Position de la page dans l'arborescence du serveur. Chaque niveau de sous-répertoire figure entre deux barres (/). Il peut y en avoir énormément.**
sommaire	**Nom du document qui sera téléchargé.**
htm	**Nature de ce document ; htm désigne une page Web au format html.**

donnant l'illusion de surfer sur de gigantesques vagues d'information, sans contrainte de temps ni de distance.

L'autre force d'Internet, c'est son coût. Quelle que soit la distance qui vous sépare du fournisseur d'une information, le prix à payer pour parvenir à cette information sera le même, et, de fait, presque nul ! En réalité, deux prestations sont facturées pour accéder à Internet : celle du fournisseur d'accès *(provider)*, qui assure la connexion de votre ordinateur au réseau mondial, et celle de France Télécom, qui assure le transport des données depuis chez vous jusqu'au *provider*. La première prestation est soit forfaitaire (100 francs par mois par exemple pour un nombre d'heures illimité), soit facturée à la durée (20 francs l'heure après abonnement et comprenant un certain nombre d'heures gratuites). Quant à la note présentée par France Télécom, elle est intégrée à la facture téléphonique et, comme n'importe quelle communication, elle est proportionnelle à la distance qui vous sépare du fournisseur ainsi qu'aux périodes d'appel (heures creuses, week-end...).

Communiquer ou rechercher de l'information sont loin d'être les seuls intérêts du Net. Le téléchargement de logiciels est aussi une véritable aubaine pour les micromaniaques que nous sommes. De nombreux sites disposent d'un département dédié au téléchargement de logiciels. Vous y trouverez la dernière version de vos utilitaires préférés, des jeux, des programmes de bureautique, des navigateurs Internet et ce, quelle que soit la plate-forme : MS-Dos, Windows, Macintosh, Unix, Newton, etc.

Mais gare ! Selon la vitesse de votre modem et l'embouteillage des lignes, le transfert d'un fichier de 1 Mo durera quinze minutes à trois heures !

La navigation sur le Web et le téléchargement de fichiers sont les deux applications d'Internet que nous décrirons de manière pratique, dans ces pages. Sans plus attendre, partons à la découverte de Villagina 6 et de ses outils Internet.

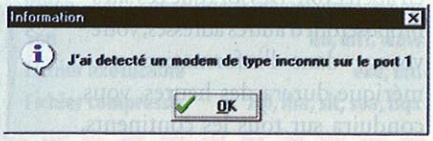
Le kit Internet SVM Multimédia

Vous trouverez dans le CD-Rom Villagina 6 deux choses. En premier lieu, un petit serveur Web d'initiation, dont la consultation ne requiert pas l'utilisation d'un modem ; en second lieu, un ensemble de logiciels et d'utilitaires regroupés dans le Kit de découverte Internet. Ceux-ci vous permettront non seulement de visiter le serveur présent sur le CD-Rom, mais aussi d'établir une connexion directe sur Internet, sans abonnement particulier. A la seule condition de disposer d'un modem d'au moins 9 600 bps (14 400 bps ou plus sont vivement recommandés) ou bien d'être connecté à un réseau d'entreprises supportant une passerelle TCP/IP. Les promoteurs de votre kit de découverte Internet, Excelsior et FranceNet, ont ouvert une ligne Audiotel spécialisée, le 36 68 09 19 (sans passer par le 16). Nul besoin d'y être enregistré, cet accès est anonyme et la ligne est ouverte 24 heures sur 24. Son tarif est unique : 2,23 francs par minute, l'équivalent d'un 36 15, quel que soit le lieu et l'heure d'appel. Compte tenu de ce coût, n'abusez pas des temps de connexion. Cet accès Audiotel est destiné à vous permettre de découvrir librement le World Wide Web. Si vous attrapez le virus du netsurfer, il est évident qu'un abonnement classique sera mieux adapté et vous gratifiera en plus d'une adresse électronique, véritable carte d'identité du Web, sans laquelle nul ne saurait vous joindre par messagerie électronique.

Les pages que vous consulterez dans Villagina sont des pages Web on ne peut plus standards, créées en langage HTML. A cette différence que, étant enregistrées sur le CD-Rom, leur chargement vous paraîtra bien plus rapide que sur Internet, par exemple quand vous êtes relié au réseau grâce à un modem 14 400 bps. Ce serveur comprend deux principales sections : l'une consacrée à l'apprentissage du Web, l'autre présentant quelques sites Internet remarquables. Les possesseurs de modem pourront rejoindre ces serveurs directement à partir de Villagina. Le grand voyage commencera alors.

Invitation au voyage

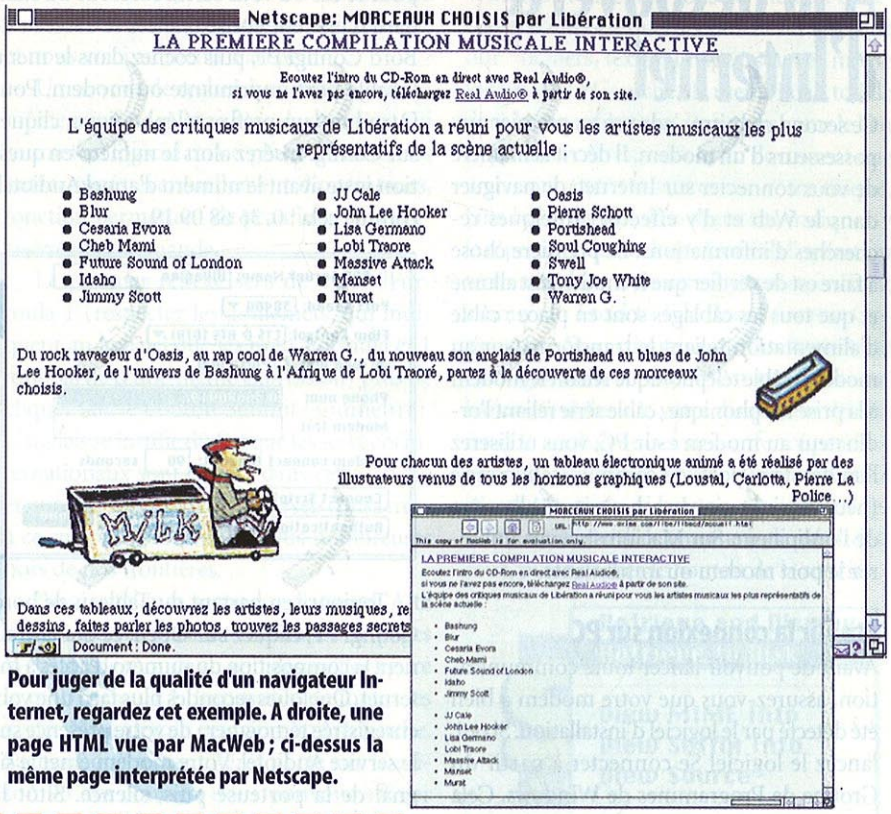
En route pour notre première exploration. La première chose à faire est de lancer le logiciel d'installation du kit de découverte Internet. Sur PC, activez la fenêtre du lecteur de CD-Rom, puis double-cliquez sur le fichier Internet.Exe situé immédiatement dans la racine de Villagina. Sur Macintosh, lancez le logiciel d'installation Installation Internet. Deuxième étape : déclarez la présence (ou pas) d'un modem. Cette procédure est incontournable sur PC, même si vous ne possédez pas ce périphérique. Sitôt lancé le logiciel d'installation Internet.Exe, un message vous invite à allumer le modem. Faites Annuler si vous n'en possédez pas. Dans le cas contraire, faites OK. Le logiciel détectera automatiquement le port de communication correspondant à votre modem. Patientez alors quelques secondes, le temps que la recherche s'effectue. Si tout est en ordre, la boîte de dialogue suivante apparaîtra (il s'agit dans notre cas d'un modem inconnu, mais ceci importe peu).



Télécharger d'autres navigateurs

Disons-le franchement, les logiciels WinWeb et MacWeb fournis dans notre kit de découverte ne sont pas des foudres de guerre... Capacités d'affichage réduites, chargement en tâche de fond impossible, etc. Les plus puissant navigateurs que sont Netscape Navigator ou Internet Explorer ne peuvent être diffusés que par les serveurs de leurs éditeurs respectifs, Netscape et Microsoft. Netscape est à ce jour le plus populaire et le plus sophistiqué des navigateurs Web. En rapide évolution, il est doté d'une foule de fonctions et respecte tous les standards du monde Internet, quand il ne les impulse pas... Après plusieurs mois de gratuité pour des versions d'essai limitées dans le temps, Netscape 2.0 est désormais un logiciel commercial, vendu environ 200 francs.

Internet Explorer, le petit dernier de Microsoft, voudrait bien être un «Netscape killer». S'il n'en égale pas les performances, MIE est toutefois un logiciel très complet, simple d'emploi, et – gros avantage – parfaitement gratuit !



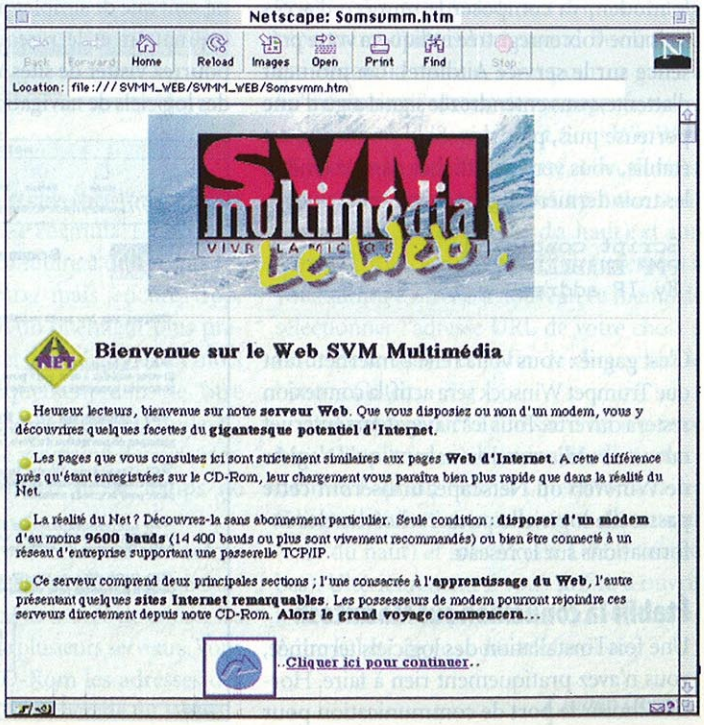
Pour juger de la qualité d'un navigateur Internet, regardez cet exemple. A droite, une page HTML vue par MacWeb ; ci-dessus la même page interprétée par Netscape.

A présent, une nouvelle boîte de dialogue vous invite à modifier l'emplacement du répertoire sur le disque dur dans lequel seront recopiés les logiciels du kit Internet. Dans la seconde case, entrez le chiffre du préfixe téléphonique si vous appelez d'un standard d'entreprise. Tout est en règle ? Vous pouvez maintenant cliquer sur Installer.

L'installation est terminée. Sous Windows 3.1 et Windows 95, un nouveau Groupe nommé SVM Multimédia à été créé ; il comporte deux icônes baptisées WinWeb 1.1 et Se Connecter. Sur Macintosh, le dossier d'installation a recopié sur votre disque dur le logiciel MacWeb 1.1.E en versions Mac et PowerMac : le cas échéant, jetez la version qui ne vous concerne pas.

WinWeb et MacWeb sont deux logiciels de navigation qui permettent de consulter les pages du World Wide Web. Parmi leurs autres fonctions, le téléchargement de fichiers, l'envoi de courrier ou la consultation de listes de messageries. Bref, ils font tout ce que fait un logiciel comme Netscape, mais en beaucoup moins bien. Cependant, ces deux logiciels ont l'avantage d'être diffusés en *shareware*, contrairement à Netscape, dont on ne peut se procurer des copies que par le biais du serveur Web de l'éditeur.

Maintenant, courez explorer les pages Web SVM Multimédia stockées sur le CD-Rom. Pour ce faire, lancez respectivement WinWeb et MacWeb ; vous devez normalement voir apparaître la page d'accueil représentée ci-dessous. Bonne visite.



A la découverte d'Internet

Ce second chapitre s'adresse en premier aux possesseurs d'un modem. Il décrit la manière de vous connecter sur Internet, de naviguer dans le Web et d'y effectuer quelques recherches d'informations. La première chose à faire est de vérifier que le modem est allumé et que tous les câblages sont en place : câble d'alimentation reliant le transformateur au modem ; câble téléphonique reliant le modem à la prise téléphonique ; câble série reliant l'ordinateur au modem : sur PC, vous utiliserez l'un des deux ports de communication série (neuf ou vingt-cinq broches) situés à l'arrière de l'ordinateur. Sur Macintosh, vous utiliserez le port modem ou imprimante.

Établir la connexion sur PC

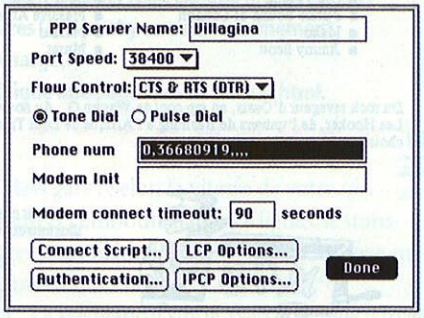
Avant de pouvoir lancer toute communication, assurez-vous que votre modem a bien été détecté par le logiciel d'installation. Si oui, lancez le logiciel Se connecter à partir du Groupe de Programmes de Windows. Cela provoquera le lancement du logiciel de connexion Trumpet Winsock. Cet utilitaire fait office de passerelle entre votre micro, le modem et le réseau Internet. Vous n'avez pas à intervenir. Au bout de quelques secondes, le modem va composer le numéro d'accès puis une voix enregistrée indiquera votre présence sur le service Audiotel. Un moment d'attente, vous entendrez le signal aigu d'une porteuse puis, plus rien. Si la connexion est établie, vous verrez s'afficher dans la fenêtre les trois dernières lignes suivantes :

```
Script completed
PPP ENABLED
My IP address = 194.51.75.102
```

C'est gagné : vous voilà relié à Internet. Tant que Trumpet Winsock sera actif, la connexion restera ouverte. Tous les navigateurs Internet que vous utiliserez dorénavant, qu'il s'agisse de WinWeb ou Netscape, utiliseront cette passerelle logicielle pour rechercher les informations sur le réseau.

Établir la connexion sur Macintosh

Une fois l'installation des logiciels terminée, vous n'avez pratiquement rien à faire. Hormis choisir le port de communication pour le modem ou saisir votre préfixe téléphonique pour le cas où vous seriez raccordé au standard d'une entreprise. Lancez le Tableau de Bord ConfigPPP, puis cochez dans le menu local le port imprimante ou modem. Pour introduire un préfixe téléphonique, cliquez sur Config. Insérez alors le numéro en question juste avant le numéro d'appel Audiotel, comme cela : 0, 36 68 09 19.



Toujours en partant du Tableau de bord ConfigPPP, cliquez sur Open, ce qui entraînera la composition du numéro d'accès à Internet. Quelques secondes plus tard une voix enregistrée témoignera de votre présence sur le service Audiotel. Votre modem émet le signal de la porteuse puis, silence. Sitôt la connexion établie, le bouton Open passe en grisé. Vous êtes normalement relié à Internet.

Accéder à un serveur Web

Les logiciels Trumpet Winsock et ConfigPPP ne sont que de simples passerelles entre votre ordinateur et le réseau Internet. Vous ne pourrez visiter de sites Web sans l'entremise des logiciels de navigation WinWeb ou MacWeb. Sur PC, diminuez la taille de la fenêtre Trumpet Winsock, faites apparaître à nouveau le Groupe de Programmes SVM Multimédia et cliquez deux fois sur l'icône WinWeb 1.1. Sur Macintosh, ouvrez le dossier Découverte Internet puis lancez le logiciel MacWeb 1.1 (version Mac ou PowerMac).

La page de bienvenue du Web SVM Multimédia apparaît. Vous êtes encore sur le CD-Rom, mais plus pour longtemps. Cliquez sur le bouton Sommaire pour faire apparaître le menu général du Web SVM Multimédia. Maintenant plusieurs possibilités de voyage s'offrent à vous.

1 – En choisissant l'option 3 (Internet Directement), vous quitterez aussitôt le CD-Rom pour rejoindre la page SVM Multimédia Online du serveur Web d'Excelsior. A son tour, cette page vous invitera à découvrir de nouveaux sites sélectionnés par la rédaction.

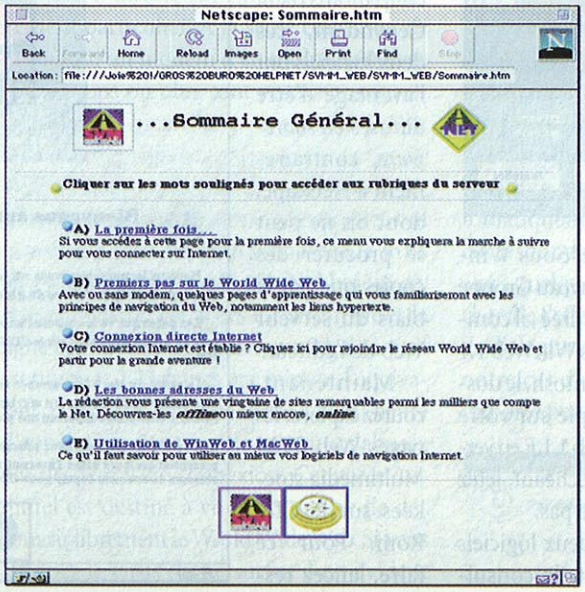
2 – Naviguer du CD-Rom vers Internet. En cliquant sur le menu Les bonnes Adresses du Web, vous pouvez naviguer un temps sur le CD-Rom puis cliquer sur les liens hypertexte, afin d'accéder au site de votre choix – ces liens sont signalés par un petit symbole jaune (NET).

3 – Entrez directement l'adresse URL d'un site, à condition naturellement d'en connaître l'orthographe exacte. Pour cela, tapez l'adresse dans la case en haut de la fenêtre principale, et validez.

Comment se déconnecter du serveur ? Surtout n'oubliez jamais de refermer une connexion Internet, même si vous avez quitté les logiciels de navigation. Cela pourrait vous coûter cher en téléphone, bien que normalement votre connexion Internet doive s'interrompre d'elle-même en cas de non-activité prolongée de votre part (quelques minutes).

Sur PC, quittez le logiciel WinWeb, activez la fenêtre du logiciel Trumpet Winsock, appuyez sur la touche Escape puis faites Exit dans le menu File. Attendez quelques secondes que Trumpet Winsock se ferme, puis éteignez le modem.

Sur Mac, quittez le logiciel MacWeb, activez le Tableau de



bord ConfigPPP, cliquez sur la case Soft Close puis refermez ce logiciel avant d'éteindre votre modem.

Accéder à un site Web

La première fois que vous souhaiterez vous rendre vers un site Web, vous devrez indiquer manuellement au logiciel navigateur son adresse URL. Pour ce faire, sur PC, lancez la fonction Load URL à partir du menu Navigate, saisissez l'adresse URL puis faites OK. Sur Macintosh, écrivez le nom de l'adresse dans la case URL située en haut de la fenêtre principale et appuyez sur la touche Entrée. Rassurez-vous, au fil du temps vous n'aurez plus à renouveler cette opération fastidieuse. Bien souvent, les adresses de nouveaux sites sont fournies par d'autres serveurs.

Chercher des infos

Aujourd'hui le nombre de pages Web répertoriées dans la «mémoire du monde» se compte en dizaines de millions. Il ne faudra guère longtemps – 5 ans, 10 ans ? – pour multiplier ce chiffre par 1 000 ! Comment retrouvera-t-on la petite aiguille dans cette manne d'informations ? A dire vrai, nul ne le sait vraiment. La seule solution technique repose aujourd'hui sur les serveurs de recherche. Ces sites, tels Lycos ou Yahoo, sont capables de répertorier régulièrement tous les serveurs Web existant de part le monde, d'en extraire quelques lignes de contenu et d'en relever les adresses d'accès. Ces serveurs sont en anglais, pour la plupart gratuits et de ce fait souvent saturés. Leur utilisation n'est pas des plus simples. Cela est dû au côté hétéroclite des informations qui sont stockées au sein des pages Web.

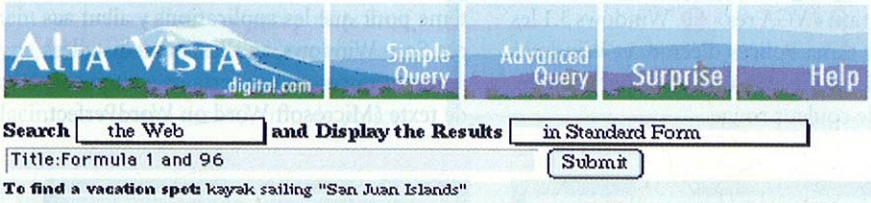
Prenons un exemple. Nous allons tenter de rassembler des informations autour de la saison 1996 de Formule 1. Quels constructeurs sont en lice, quand et où auront lieu les Grands Prix, etc. ? Première opération, se connecter au serveur de recherche. L'un des plus fameux se nomme Alta Vista, un système conçu par le constructeur d'ordinateur Dec. Entrons l'adresse du serveur (http://altavista.digital.com/), et nous voici au menu d'accueil.

Un serveur de recherche s'interroge de la même manière qu'une base de données. On soumet au logiciel un ou plusieurs mots clés entrecoupés éventuellement d'opérateurs, fonction permettant de peaufiner plus précisément sa demande.

Le premier réflexe sera de taper "Formula 1"(respectez les guillemets, qui indiquent au logiciel que les mots Formula et 1 font partie d'une même expression) puis de cliquer sur le bouton Submit (soumettre). L'anglais se justifie du fait que les serveurs internationaux sont rédigés dans cette langue et que, par ailleurs, les pages Web consacrées à ce sujet sont infiniment plus nombreuses hors de nos frontières.

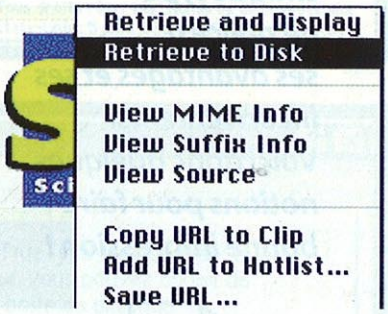
Passé quelques secondes d'attente, Alta Vista a trouvé plusieurs centaines de pages Web dans le monde au sein desquelles figure le mot Formula 1. Impossible de toutes les visiter. Nous devons préciser notre recherche. Sachant que notre intérêt porte sur la saison 96 des courses, nous pouvons affiner notre recherche en tapant "Formula 1" near "96". Le mot near (près de) est un opérateur, comme And (et) et Or (ou). Cette nouvelle requête conduira à rechercher tous les sites dans lesquels le mot Formula 1 côtoie de près le mot 96. Et conduira à deux cents réponses. C'est mieux, mais encore trop. Alta Vista dispose d'un opérateur plus précis, Title:, qui permet de rechercher les mots clés contenus uniquement dans le titre des pages Web. Tapons Title:"Formula 1". Nous obtenons une vingtaine de réponses. C'est beaucoup mieux. Il est temps de les consulter.

Comme on le voit, retrouver une information demande de l'habitude et certains tâtonnements. Il n'est pas inutile de croiser les recherches à l'aide de plusieurs serveurs. Vous trouverez sur le CD-Rom les adresses des principaux centres de recherche du Web.



Télécharger les logiciels

WinWeb et MacWeb vous permettent de recopier n'importe quel document sur le disque dur : fichiers, textes, images, sons et même vidéos. Sur PC, cochez le menu Load to File dans le menu Options. Puis cliquez sur le lien hypertexte correspondant au document que vous souhaitez transférer sur votre disque. Une boîte de dialogue apparaît ; indiquez-y le répertoire de stockage. Une fois l'opération terminée, désactivez cette option en cochant à nouveau Load to File dans le menu Options. Sur Mac, cliquez sur le lien hypertexte correspondant au document que vous souhaitez rapatrier sur votre disque dur. Maintenez le bouton de la souris enfoncé pendant une seconde. Un menu local apparaît. Tout en appuyant sur le bouton, choisissez l'option Retrieve to disk, comme indiqué ci-dessous, puis relâchez le bouton de la souris.



Répertorier des adresses

Tous les navigateurs Internet disposent d'un répertoire d'adresses nommé Bookmark, qui évitent la resaisie. Vous pourrez grâce à lui mémoriser l'adresse de vos pages favorites et y accéder plus rapidement. Sous WinWeb, allez dans le menu Navigate, sélectionnez Hotlist puis faites Add... . Vous pouvez saisir le nom du serveur (case du haut) et son adresse URL (case du bas). Ultérieurement il vous suffira d'ouvrir à nouveau ce menu, de sélectionner l'adresse URL de votre choix à l'aide de la souris et enfin de cliquer sur le bouton Goto.

Pour mémoriser l'adresse d'un site avec MacWeb allez dans le menu Hotlist, sélectionnez l'option Hotlist Operations, faites Edit puis New. Saisissez le nom du serveur (case du haut) et son adresse URL (case du bas). Ultérieurement il vous suffira d'ouvrir le menu déroulant Hotlist pour voir apparaître la liste de vos adresses favorites.

/ Julien Demoly

PC MAC
moyen

Bien utiliser les polices

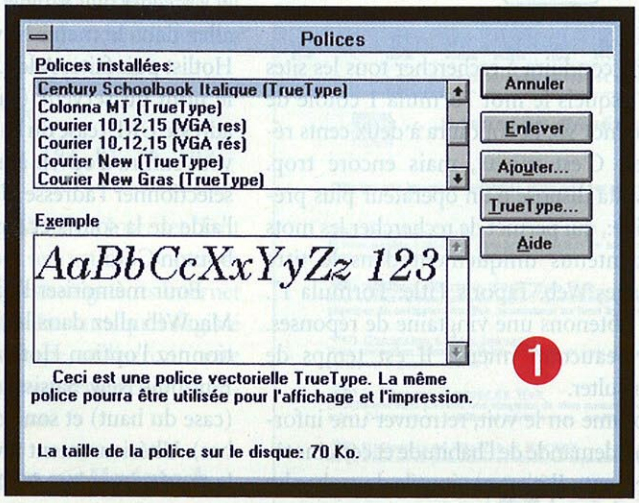
Pas simple de s'y retrouver dans la jungle des polices de caractères. Bitmap ou vectorielles, True Type ou Postsript : chaque type de police a ses avantages et ses inconvénients. Voici donc quelques notions pour faire bonne impression !

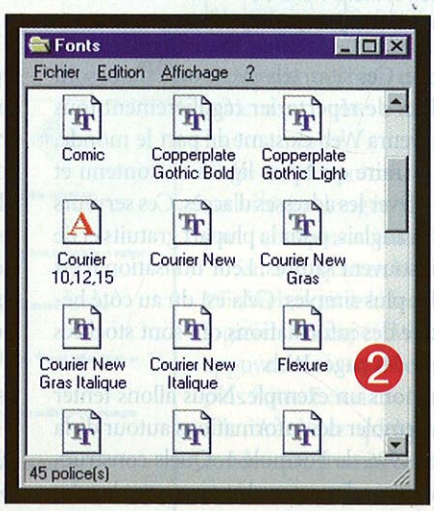
Bastarda

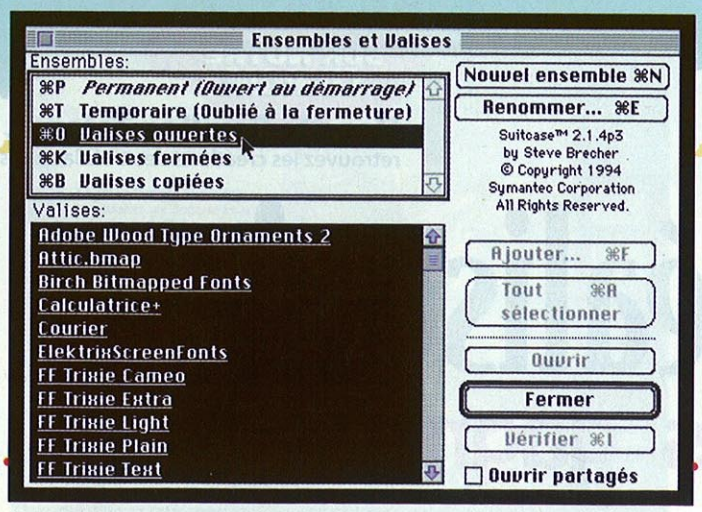
LES MICRO-ORDINATEURS ont recours à deux types de polices : bitmap (ou en mode point) et vectorielles. Les premières ont complètement disparu de l'univers Macintosh, et se font de plus en plus rares sur PC. C'est tant mieux, car en bitmap un caractère est décrit point par point dans une matrice, et il faut deux dessins pour chaque caractère et pour chaque taille : l'un pour l'écran (72 points par pouce), l'autre pour l'impression (300 points par pouce), sans quoi le caractère s'imprimera avec d'épouvantables effets d'escalier. Pas étonnant, dans ces conditions, qu'une seule police du corps 8 au corps 24 occupe plusieurs méga-octets sur le disque dur. Dans Windows, les polices bitmap sont facilement reconnaissables : dans l'option Polices du panneau de configuration, elles sont suivies de la mention « VGA res » 1. Windows 3.1 les appelle aussi Polices d'écran, et Windows 95 les identifie avec une icône particulière, un *A* de couleur rouge.

La famille des polices vectorielles 2 donne de bien meilleurs résultats. Ces dernières peuvent être reproduites par n'importe quelle imprimante autorisant l'impression de graphiques. Le contour des caractères est défini par des formules mathématiques (et non plus par des points), à partir desquelles un programme se charge de créer une représentation des lettres en points, dans n'importe quelle taille.

Seulement voilà ! dans le monde des polices vectorielles, deux technologies différentes se font concurrence depuis quelques années : True Type et Postscript. Mises au point par Apple et Microsoft, les polices True Type sont les plus simples : un seul fichier suffit pour décrire l'ensemble des caractères d'une police vectorielle dans n'importe quelle taille et pour n'importe quelle résolution. Sur Macintosh, il suffit de les copier dans le dossier Polices du dossier système pour que les applications y aient accès. Sous Windows, qu'elles soient installées automatiquement par certains traitements de texte (Microsoft Word ou WordPerfect,





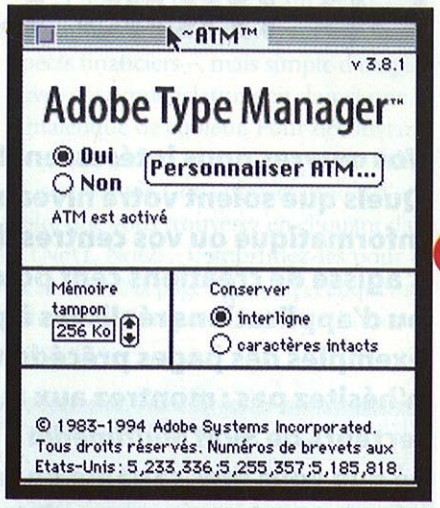


5

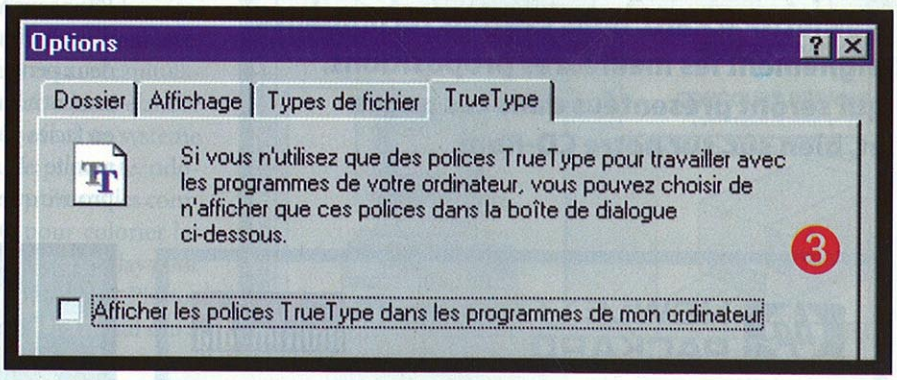
par exemple) ou manuellement par l'utilisateur, toutes s'affichent dans le gestionnaire de polices du panneau de configuration. Dans certaines applications, et dans Windows 95, elles sont également identifiées par une icône TT 3.

Il en va tout autrement pour les polices Postscript : nées sur Macintosh et très prisées des professionnels de la PAO et de l'impression, ces polices vectorielles inventées par l'éditeur Adobe dépendent de deux fichiers distincts (un pour l'écran, l'autre pour l'imprimante), mais les deux sont nécessaires pour que les caractères s'affichent correctement à l'écran des Macintosh et des PC. C'est un programme du nom d'ATM (Adobe Type Manager) 4 qui s'occupe de ce travail. Sans lui, les caractères apparaîtront avec des effets d'escalier. ATM joue également le rôle de gestionnaire des polices Postscript sous Windows : contrairement aux polices d'écran et aux polices True Type, les polices Postscript n'apparaissent pas dans le panneau de configuration. Sur Macintosh comme sur PC, trop de polices installées en même temps ralentissent le système. Aussi est-il fortement conseillé de n'installer sous Windows que celles dont vous avez besoin au coup par coup, et de les désinstaller quand vous n'en avez plus l'utilité, grâce au gestionnaire de polices du panneau de configuration ou à ATM. Il est dommage que le PC ne bénéficie pas d'un utilitaire tel Suitcase 5, que l'on trouve sur Macintosh et qui permet d'utiliser des polices de caractères sans charger le système.

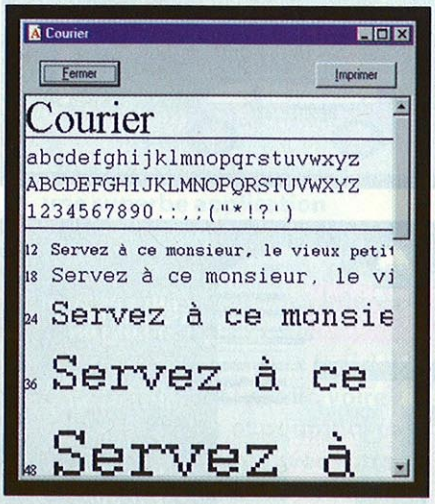
Laurent Clause



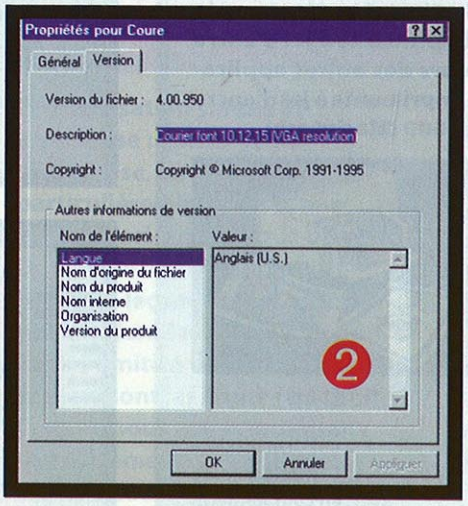
4



3



2



2

B Meridien Bold 10

MeridBol

Action

Concours permanent

SUR NOTRE CD-ROM

Dans le Pavillon Talents, retrouvez les créations des trois lauréats.

A vous de réaliser !

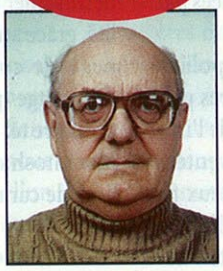
Ce mois-ci, trois gagnants

Vos œuvres nous intéressent ! Quels que soient votre niveau en informatique ou vos centres d'intérêt, qu'il s'agisse de créations cent pour cent originales ou d'applications réalisées à partir de nos exemples des pages précédentes, n'hésitez pas : montrez aux autres lecteurs de *SVM Multimédia* ce que vous êtes capable de faire ! Chaque mois, en partenariat avec Hewlett-Packard, nous saurons récompenser dignement les meilleures propositions, qui seront présentées dans ces pages et, bien sûr, sur notre CD-Rom.

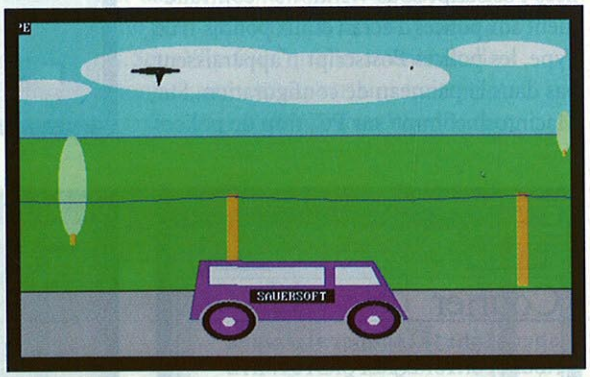
ELUCUBRATIONS

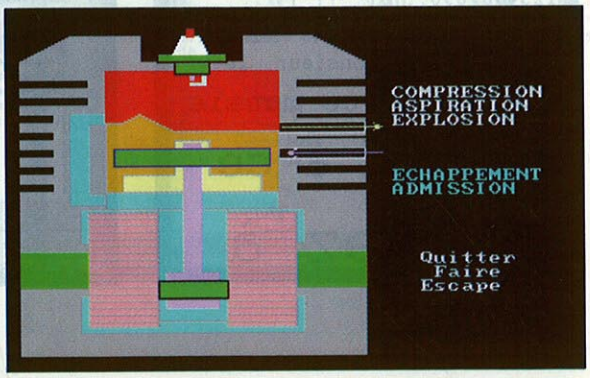
M. Sauer, Raphele-les-Arles, 13

1er PRIX



Heureux sont les petits-enfants de M. Sauer ! Leur grand-père les gâte. Et nous aussi. En effet, ce sont deux disquettes contenant plus de trente petites applications que ce septuagénaire nous a adressées. Certes, il ne s'agit pas d'œuvres multimédias en mesure de concourir au Milia, mais des petits jeux et des animations réalisés avec Quick Basic sous MS-Dos, qui prouvent que l'imagination n'a pas d'âge limite. Un solitaire, un jeu de Mastermind ou de Loto, deux pendules, avec ou sans cadran (mais qui sont parfaitement à l'heure), un visage humain qui se métamorphose en faciès préhistorique, ou simplement une abeille qui virevolte : M. Sauer nous donne une leçon de simplicité et prouve que le multimédia peut tout faire.





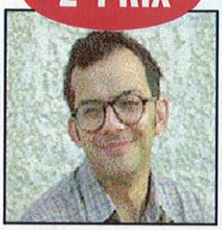
Hewlett-Packard et *SVM Multimédia* se sont associés pour récompenser les applications sélectionnées. L'auteur de l'application du mois recevra une imprimante à jet d'encre couleur HP DeskJet 850C, les auteurs des autres applications retenues se verront offrir une imprimante à jet d'encre HP DeskJet 600 (PC) ou DeskWriter 600 (Macintosh).

HP DESKJET 850C
Cette imprimante haut de gamme à jet d'encre couleur se connecte à un PC ou à un Mac, offre une résolution de 600 x 600 points par pouce et peut imprimer six pages de texte par minute.

HP DESKJET 600 (PC) OU DESKWRITER 600 (MAC)
Un modèle monochrome avec, en complément, un kit couleur.

COLLINES
Christophe Chaunac, Aix-en-Provence, 13

2e PRIX



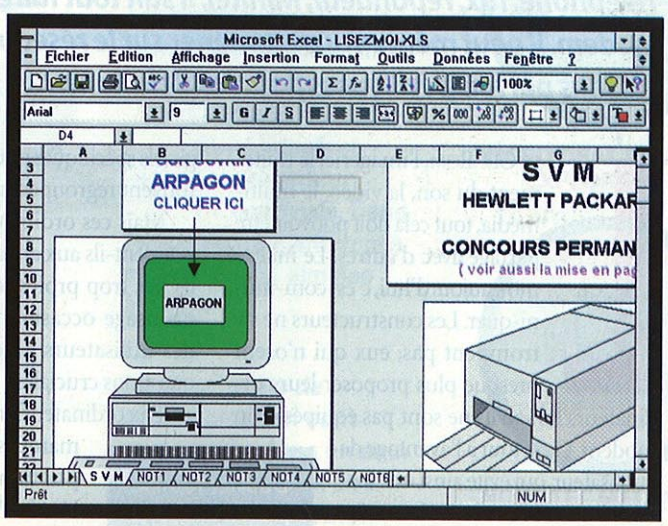
Nos lecteurs provençaux sont en verve cet hiver. Christophe Chaunac a puisé son inspiration dans la vallée des Baux, à Mouriès, afin d'élaborer avec son Macintosh LC une base de données des végétaux de la colline. A partir de textes (dotés de liens hypertexte sur les mots soulignés), de photos (enregistrées sur Photo CD), de diaporamas et d'animations QuickTime, l'objectif est d'aider le promeneur à reconnaître les nombreuses plantes qu'il croise sur son chemin. Riche idée, dont on peut regretter qu'elle soit restée au stade embryonnaire, puisque seuls figurent la fiche du chêne kermès et un récapitulatif de cette espèce d'arbres. Christophe Chaunac a juste élaboré la base de son logiciel, avec Hypercard 2.1, proposant un système de recherche par clé de détermination (plante piquante, odorante…) et par nom. Il a peaufiné l'interface en utilisant les commandes externes d'Hypercard (Colorize HC pour colorier les écrans, DeCurse pour les curseurs en couleur, Dialog Display pour afficher les boîtes de dialogue) et travaillé les photos avec Photoshop. La trame est prête, facile d'accès, efficace. Un travail qui à lui seul mérite récompense.

ARPAGON
Marcel Desgardin, L'Isle-d'Abeau, 38

2e PRIX

ex-aequo

Arpagon (qui aurait mérité d'être orthographié avec un H), c'est un logiciel de gestion budgétaire que Marcel Desgardin a réalisé à partir d'Excel 5, sur son PC. L'auteur a cherché avant tout à créer un outil complet – prévoyant tous les aspects financiers –, mais simple d'emploi, avec des nomenclatures en clair et une signalétique de couleur. Pour découvrir le logiciel, commencez par ouvrir le fichier Lisez.moi.xls. Consultez les modes d'emploi que vous trouverez en cliquant dans les onglets de ce fichier (Not1, Not2…), imprimez-les pour en conserver une trace. Puis revenez à la page d'accueil et cliquez sur l'écran pour lancer l'application. Vous pourrez alors saisir toutes vos données, dépenses et recettes.



Envoyez-nous vos créations

Ce concours est réservé aux amateurs. Il ne s'agit pas de nous envoyer une superbe application réalisée avec des moyens professionnels, Director ou autre Photoshop. Ce qui nous intéresse, c'est la façon dont vous avez pu tirer parti d'un logiciel destiné au grand public, voire d'un *shareware*, et pourquoi pas des utilitaires livrés avec votre ordinateur. Cela peut être une application complète tirant profit des images et du son, mais aussi une réalisation simple et astucieuse : une interface ingénieuse, un bouton particulièrement réussi, une application bureautique originale. Ou encore une création tirant les leçons de nos articles publiés dans la rubrique Action. Pas de limite à votre imagination. Si ce ne sont les limites du droit. Comme nous vous l'indiquons régulièrement, si l'ordinateur est en mesure de récupérer images, sons, photos et autres œuvres à partir de n'importe quel CD-Rom, la législation en restreint l'usage. Si vous avez récupéré votre musique préférée ou la photo d'un pro de l'image, vous devez vous contenter d'une utilisation personnelle de ces emprunts. En aucun cas, nous ne pouvons les publier. Alors, dans les créations que vous nous soumettez, puisez plutôt dans vos ressources personnelles, même si la trompette sonne moins bien et que le cadrage de la prise de vues n'est pas parfait.

Guide

Comparatif

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Ecole du Village.
Comment choisir le modem qui vous convient.

Dix ordinateurs communicants au banc d'essai

Le monde au bout du modem

Raccrochez votre téléphone et allumez votre ordinateur. Téléphone, fax, répondeur, Minitel, il sait tout faire avec son modem. Il peut même vous emmener sur le réseau Internet. Des liaisons parfois périlleuses pour les débutants...

LES CD-ROM, l'imagerie, le traitement du son, la vidéo, le multimédia, tout cela doit pouvoir être partagé avec d'autres. Le maître mot, aujourd'hui, c'est com-mu-ni-quer. Les constructeurs ne s'y trompent pas, eux qui n'osent presque plus proposer leurs ordinateurs lorsqu'ils ne sont pas équipés d'un modem. C'est tout à l'avantage de l'utilisateur, qui évite ainsi une installation souvent laborieuse. La mode Internet est, bien sûr, pour beaucoup dans cet engouement. Et nombreux sont les constructeurs qui offrent un abonnement gratuit à un réseau tel que Compuserve ou FranceNet.

Mais la communication, ce n'est pas seulement l'exploration du monde d'Internet, c'est aussi un ensemble de fonctions que l'ordinateur est capable d'effectuer. La moins étonnante, mais peut-être la plus excitante, est la possibilité de s'envoyer directement, entre amis ou entre passionnés, des fichiers de sons, d'images ou de vidéos. La plus spectaculaire est le téléphone main libre, quand le microphone et les enceintes de l'ordinateur se substituent au combiné téléphonique. Le modem intégré permet aussi de remplacer plusieurs appareils. Le fax, le répondeur, le Minitel sont de ceux-là. Une telle diversité d'utilisations axées sur le seul modem exige l'emploi de logiciels spécifiques pour chaque usage, qui sont souvent regroupés en un seul ensemble.

Mais ces ordinateurs communicants répondent-ils aux attentes du public ? Ne sont-ils pas trop professionnels et peu adaptés à un usage occasionnel ? Nous avons invité des utilisateurs à donner leur avis sur ces questions cruciales.

Dix ordinateurs, mêlant grandes et petites marques, ont été mis à leur disposition. Leur sélection met en tête le Performa 5200 d'Apple, l'Integra d'Amstrad, le Vectra 514 de Hewlett-Packard, le Corner 90 de Packard Bell. Ce classement, qui tient compte de la seule facilité d'utilisation, est incomplet. Les capacités des ordinateurs eux-mêmes ont été pratiquement ignorées. D'où l'intérêt des fiches établies par notre laboratoire, qui jettent un autre éclairage sur les machines. Un exemple, le modem lui-même : presque toutes les configurations sont dotées d'un modem trop lent pour télécharger efficacement les données en provenance d'Internet. Les deux avis, l'un subjectif, l'autre technique, se complètent donc pour donner une image plus exacte de chaque ordinateur. A chacun de choisir selon les utilisations qu'il envisage.

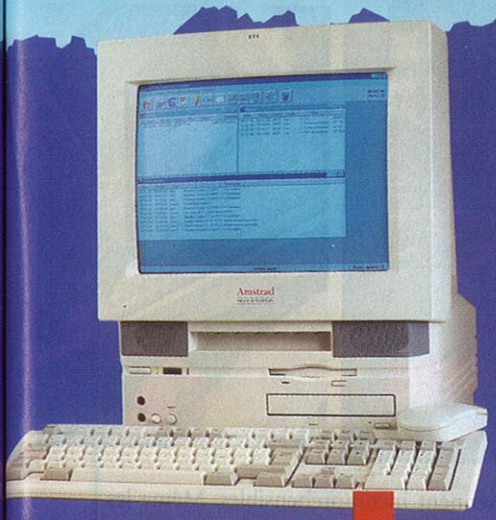
Dossier réalisé par Jean-Loup Renault, avec Romain Poirot

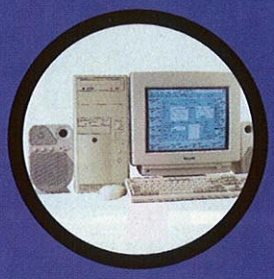
APPLE PERFORMA 5200

Benoît
L'accès aux différentes options est rapide, de même que les temps de réponse. Les logiciels sont simples à utiliser.

Carole
Rapide et convivial, on a tout de suite accès à tout par le menu Pomme. L'utilisation du Minitel est rapide, tout comme l'affichage à l'écran.

Benoît, 28 ans, technicien informatique
Carole 24 ans, responsable bureautique



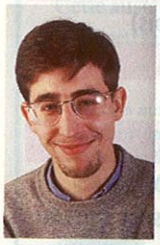


TV COM PENTIUM 75
MULTIMEDIA INTERNET

AMSTRAD INTEGRA P 75

Benoît
Avec BallOOn Manager, tous les modules de communication sont regroupés dans un seul logiciel (fax, Minitel, terminal, répondeur). Timtel est un bon émulateur Minitel et l'aide est sympa. Tout est intégré dans la machine.

Olivier
L'interface du logiciel de communication BallOOn est moche, mais l'aide en ligne est très pratique et il est simple d'utilisation, comme l'émulateur Minitel.
Le design de la machine est agréable, l'encombrement est faible, mais elle n'a rien d'original.



Benoît, 28 ans,
technicien informatique
Olivier, 23 ans,
infographiste

PACKARD BELL CORNER 90

Olivier
Le design de l'ordinateur est très agréable et vraiment original. Même la souris a un aspect peu commun, ce qui ne l'empêche pas d'être agréable dans la main. Les accès disque sont très lents. Le Navigator est une très belle interface en 3D, très agréable, pratique et très ludique.

Olivier, 23 ans,
infographiste

HP VECTRA 514

Benoît
La présentation du logiciel de communication est conviviale. L'envoi d'un fax est facile et rapide. L'émulateur Minitel Timtel est bien. Tous les modules sont regroupés autour d'une interface utilisateur conviviale. Dans l'ensemble, les différents modules sont simples à utiliser.

Carole
Tous les outils de communication sont rassemblés dans un seul dossier : InfoBack Lite. Encore faut-il le savoir. C'est au hasard des clics que je l'ai trouvé.

Benoît, 28 ans,
technicien informatique,
Carole 24 ans,
responsable bureautique

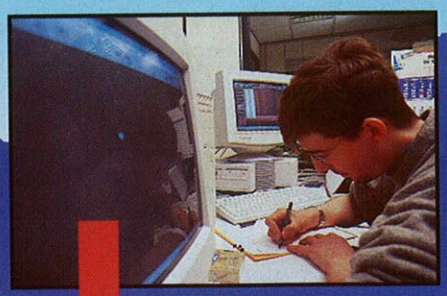
MICRO DEAL LIBRACOM EXPLORER P 75

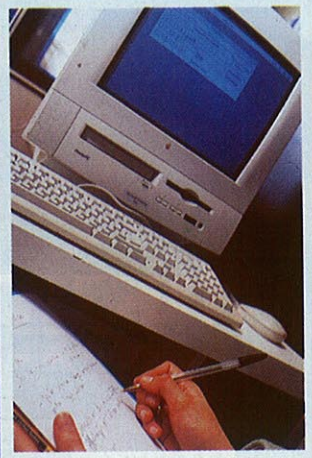
NOVOTEC MÉDIA P 100

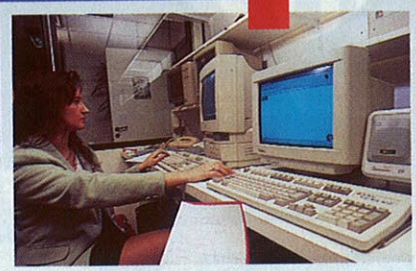
OLIVETTI ENVISION P 75

COMPAQ PRESARIO 7226

Les tests

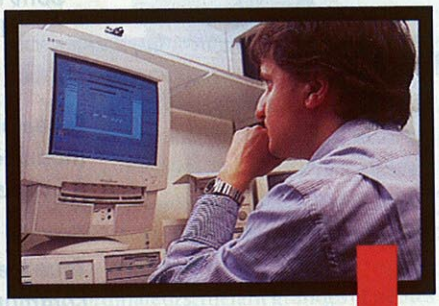






LES LOGICIELS de communication ne sont pas toujours d'un maniement aisé. Les avis de nos testeurs d'un jour sont unanimes. Nous les avions pourtant sélectionnés parmi des utilisateurs confirmés, du moins familiers des ordinateurs et de leurs programmes. Olivier, 23 ans, infographiste, travaille sur un Mac Quadra 650 avec des logiciels de dessin. Benoît, 28 ans, technicien en informatique, utilise un Pentium, au travail comme à la maison. Carole, 24 ans, responsable bureautique, possède un Pentium. Cette équipe a passé plusieurs heures devant nos dix micros à tenter d'utiliser leurs capacités de communication, au moyen des logiciels avec lesquels ils sont livrés.

Leur mission était de donner un avis sur le mariage entre ces logiciels et les ordinateurs eux-mêmes. Ce sont les premiers qui ont suscité le plus de commentaires, à tel point que certains ordinateurs, malgré leur bonne qualité matérielle, ont pâti de cet amalgame. C'est que les logiciels, souvent des versions *light* de programmes conçus à l'origine pour le bureau, sont d'un maniement difficile pour un usage personnel et qui sera bien souvent occasionnel. Et si, en plus, ils sont en anglais, ils deviennent incompréhensibles. Même les aides emploient un vocabulaire technique qui n'est pas adapté aux néophytes. Et les interfaces supposées faciliter la besogne, comme celles d'Olivetti, Hewlett-Packard ou Olivetti, ne font que renvoyer à des programmes traditionnels, avec menus et options multiples.

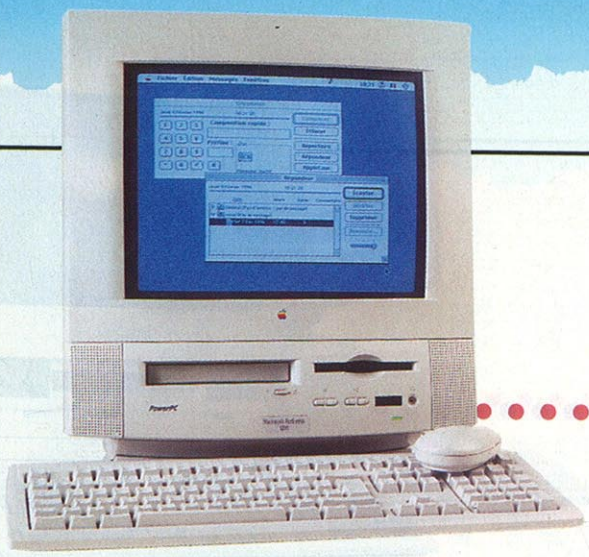


Ce sont les logiciels les moins compliqués qui l'emportent. Et qu'importe s'ils ne sont pas farcis d'options sophistiquées. Un utilisateur personnel n'a pas les besoins d'une entreprise : il réclame un fonctionnement simple. Les choix sont révélateurs. Performa 5200, Amstrad Integra, Packard Bell Corner 90 sont tous dotés de logiciels faciles à mettre en action. Le cas du Vectra 514 de Hewlett-Packard est encore plus significatif. Son central de communication a paru si pratique qu'il a été classé parmi les meilleurs malgré son processeur 486. Les constructeurs sont avertis. Rien ne sert de vendre des bêtes de course s'il faut s'entraîner des mois pour les piloter.

Les ordinateurs sélectionnés

Marque	Modèle	Vitesse modem (en bps)	Minitel	Fax	Répondeur	Téléphone main libre	Offres d'abonnement
Amstrad	Integra P 75	14 400	oui	oui	oui	non	-
Apple	Performa 5200	14 400	oui	oui	oui	non	eWorld *
Hewlett-Packard	Vectra 514	14 400	oui	oui	oui	oui	Compuserve *
Micro Deal	Libracom Explorer P 75	14 400	oui	oui	non	non	Compuserve (1 mois)
Modulux	PC Home P 75	14 400	oui **	oui	oui	oui	Compuserve *
Novotec	Média Connect P 100	28 800	oui **	oui	oui	oui	Compuserve *
Olivetti	Envision P 75	14 400	oui	oui	oui	non	FranceNet (1 mois)
Packard Bell	Corner 90	14 400	oui	oui	oui	non	Compuserve (1 mois) + 75 francs sur le réseau étendu Infonie *
Périmètre	Secante P 75	14 400	oui	oui	non	non	-
TV Com	P 75 Multimédia Internet	19 200	oui	oui	non	non	Compuserve (1 mois) + 10 heures d'Internet

** Installé, mais sans abonnement gratuit.* *** Dans quelques semaines.*



Macintosh Performa 5200

La simplicité intelligente

La popularité du Macintosh auprès des utilisateurs ne se dément pas. Sa simplicité d'usage fait merveille, à tel point que les adeptes les plus acharnés du PC se voient contraints de le reconnaître.

Et pourtant, en matière de communication, le Performa était mal parti : le bouquet de logiciels de communication «plantait» régulièrement. A présent tout fonctionne parfaitement, avec la dernière version 2.3 de ces mêmes logiciels (Apple Com, Apple Tel, Fax Terminal). D'un clic de souris, ils transforment le Performa en répondeur téléphonique, en Minitel ou en fax (envoi et réception). Les interfaces, en noir et blanc, ne sont pas très belles. Cette austérité dans la présentation, peu satisfaisante pour l'œil, a cependant un avantage : on ne se perd pas dans des méandres de menus et de sous-menus foisonnants. Revers de la médaille, les options sont réduites au minimum. La seule sophistication est la possibilité, par un raccourci clavier, d'envoyer un fax directement à partir de n'importe quel logiciel.

Pour parachever le tout, le réseau propriétaire eWorld, spécifique à Apple, est déjà installé. Il permet, entre autres, d'accéder à Internet. Mais il faut s'abonner ! En tout état de cause, la vitesse du modem du Performa 5200 – 14 400 bps – limite les possibilités de communication.

Le prix, officiellement aux alentours de 11 000 francs, est souvent inférieur, au gré des promotions accordées par les divers revendeurs.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■□■□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★★☆☆
Performance globale	★★★☆☆

POUR
La facilité d'emploi de la machine et des logiciels.

CONTRE
L'évolution limitée.

Processeur Power PC 603, 8 Mo de mémoire, disque dur de 800 Mo, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, écran 15 pouces, modem 14 400 bps.

environ 11 000 F TTC

L'accès aux différentes options est rapide, de même en ce qui concerne le temps de réponse. Les logiciels proposés sont simples à utiliser.

Benoît

On a tout de suite accès à tout par le menu Pomme. L'utilisation du Minitel est facile, et l'affichage à l'écran est rapide. Mais les logiciels ne sont pas toujours très clairs.

Carole

Fax Terminal : totalement transparent. De n'importe quel logiciel, on envoie directement un fax. Apple Com : Facile. Apple Tel : le répondeur-enregistreur est simple d'utilisation.

Olivier

Modems

La bonne allure

La vitesse de transmission des données est ce qui caractérise le plus les modems. Elle se mesure en bauds ou en bits par seconde (bps). La plupart des modems qui équipent en standard les ordinateurs véhiculent les données à une vitesse maximale de 14 400 bps. Les meilleurs pédalent à 28 800 bps. La première vitesse est suffisante pour transmettre un fax ou émuler le Minitel (les vitesses requises n'étant pas très élevées). Mais si l'on veut se connecter à un réseau, et en particulier à Internet, elle se révèle très vite insuffisante : la liaison s'effectue convenablement, mais l'affichage est très lent et le téléchargement de données (images, sons, textes, programmes...) est deux fois moins rapide, donc deux fois plus coûteux.

Le Minitel ne peut être émulé que par certains modems – ceux qui sont à la norme V23. Les modems vendus en France ont tous cette capacité. Mais s'ils proviennent de pays étrangers, qui n'ont que faire du Minitel, ils en sont généralement dépourvus. Quelques rares ordinateurs prééquipés et pas tout à fait aux normes françaises sont dans ce cas.

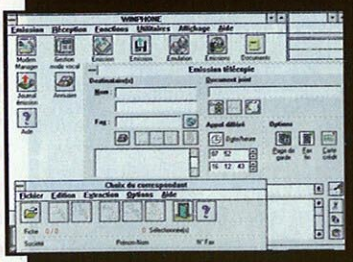
La tâche la plus ardue lorsqu'on achète un modem est son installation dans la machine, pas toujours facile pour qui se perd dans les arcanes des modes d'emploi. D'où l'avantage des ordinateurs qui en sont déjà équipés, ce qui évite au moins les affres et les désillusions que peut provoquer cette installation.

Le Fax

Transferts

Un fax-modem est un modem capable de transmettre un document que pourra reconnaître et restituer le fax auquel il est envoyé. Et *vice versa*. Pour ce faire, l'ordinateur doit «adapter» les données. Les documents – images ou textes – se présentent sous forme de pages successives, dessinées point par point avant d'être expédiées. Cela implique qu'on ne peut pas récupérer dans son traitement de texte un document reçu par fax-modem.

Pour qu'un document reçu par fax-modem soit reconnu comme un document texte, il faut utiliser un logiciel de transfert de fichiers, tel Laplink. Le fichier texte envoyé peut alors être repris directement dans un traitement de texte. Il en est de même pour les images ou les photos, qui pourront être reprises dans un logiciel de traitement d'images. D'autre part certains logiciels de fax – tel celui du Performa – proposent des raccourcis clavier ou ajoutent une icône aux logiciels (traitements de texte ou autres). Ces dispositifs transforment automatiquement les textes ou les images ouvertes par le logiciel en documents directement transmissibles par fax.



Integra P75

Presque comme un Mac

MONOBLOC et compact, haut-parleurs incorporés dans le moniteur, micro en façade, couleur blanc cassé, l'Integra P75 d'Amstrad a presque l'aspect d'un Mac Performa. C'est pourtant bien un PC. Et même un bon PC, qui profite au mieux de son processeur Pentium 75. Tout juste peut-on regretter la taille modeste de l'écran – 14 pouces –, et du disque dur – 540 Mo.

Mais le parallèle avec le Macintosh n'est pas seulement dans l'apparence extérieure. Au moins en ce qui concerne les logiciels de communication, l'organisation interne de l'Integra soutient tout à fait la comparaison. Et ce, sans faire usage d'un écran d'accueil spécifique, mais en faisant appel uniquement aux ressources de Windows 95.

En effet, les logiciels de communication sont regroupés en un seul ensemble, dénommé BallOOn Telecom Manager. Nos testeurs ont si bien apprécié sa facilité d'emploi que leur choix a hissé l'Integra à la hauteur du Mac. Rien d'étonnant à cette performance, puisque c'est la même recette dans les deux cas : des logiciels aux dehors ascétiques, mais simples à utiliser. Envoyer ou bien recevoir un fax, mettre en action le répondeur téléphonique, en fait tout cela n'a rien d'ésotérique. L'émulation Minitel est traitée à part, au travers de Timtel, un logiciel très répandu et agréable d'utilisation. Il peut en effet être commandé aussi bien au clavier qu'à la souris (en cliquant sur les touches qui sont dessinées à l'écran).

Si vous désirez faire connaissance avec Internet, ne comptez pas sur l'Integra pour accompagner vos premiers pas. Rien n'est prévu, aucune offre de connexion, même limitée dans le temps. Il vous faudra prendre contact auprès d'un *provider*. En guise de compensation, l'Integra est équipé d'une carte tuner TV. Mais chacun sait que ce genre de communication n'est qu'à sens unique.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■□□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★☆☆
Performance globale	★★★☆☆

POUR
Tout est intégré, y compris les logiciels de communication.

CONTRE
L'écran 14 pouces, qu'on ne peut pas changer.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire, disque dur de 540 Mo, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, carte tuner TV, modem 14 400 bps.

environ 14 000 F TTC

Avec BallOOn Manager, tous les modules de communication sont intégrés dans un seul logiciel. Timtel est un bon émulateur Minitel et l'aide est sympa. Tout est inclus dans la machine.

Benoît

Ecran convivial et temps de réponse réduits. La composition des numéros de téléphone est facile et rapide. Le chargement de l'application est un peu long.

Carole

L'interface du logiciel de communication est moche, mais l'aide en ligne est très pratique et il est plutôt simple d'utilisation. On peut en dire autant de l'émulateur Minitel.

Olivier

Corner 90 Communicant

Le coin du bon sens

PACKARD BELL a pour ambition de conquérir le grand public. Pour y parvenir, le constructeur américain déguise ses PC. Extérieurement, d'abord. Le Corner 90 avec sa forme en coin – d'où son nom – a une esthétique originale qui retient l'attention. Pour l'organisation interne, Windows 95 est caché derrière un autre gestionnaire, le Navigator. Ce dernier affiche à l'écran une maison avec bureau, salon et chambre d'enfants. Ces pièces donnent accès aux logiciels et aux CD-Rom livrés avec l'ordinateur. Une trentaine, dont l'intégré MS Works 3.0, et aussi un grand nombre de logiciels et de CD-Rom utilitaires, ludiques ou éducatifs.

Pour les relations avec l'extérieur, le Corner 90 dispose d'un modem 14 400 bps servi par des logiciels. On y retrouve Fax Works pour l'envoi et la réception de fax, et Timtel pour l'émulation Minitel. Si la qualité de Timtel est unanimement reconnue, Fax Works provoque des réactions plus diverses. Jugé un peu confus, il est cependant assez facile d'utilisation pour qu'on puisse en peu de temps envoyer son premier fax. Un répondeur complète la panoplie.

Compuserve et l'accès à Internet sont déjà installés. L'offre est limitée puisqu'elle consiste en un mois d'accès gratuit à Compuserve et, quand même, un crédit de 75 francs sur le service étendu (Internet). Les fichiers permettant de se connecter au service français Infonie sont eux aussi préinstallés. Mais pour en profiter, il faudra s'abonner à titre personnel.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
Les nombreux logiciels et CD-Rom offerts.

CONTRE
L'encombrement et les performances moyennes.

Processeur Pentium 90, 8 Mo de mémoire vive EDO, disque dur 850 Mo, écran 15 pouces, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, modem 14 400 bps.

environ 15 000 F TTC
avec écran 14 pouce
(16 000 F TTC avec écran 15 pouce)

Benoît

Le Design est original, mais la machine est très lente. Le logiciel Fax Works est assez confus, mais l'envoi d'un fax est facile. L'interface Navigator n'est pas terrible.

Carole

L'initialisation du modem et la connexion, sont très lentes. L'envoi d'un fax, c'est très long et on ne sait pas ce que fait le PC. Impossible de l'arrêter et on ne sait pas quelle est l'action en cours.

Olivier

Le design est vraiment original. Même la souris a un aspect peu commun. Les accès disque sont très lents. Le Navigator est une très belle interface en 3D, très agréable à utiliser, pratique et très ludique.

Les services

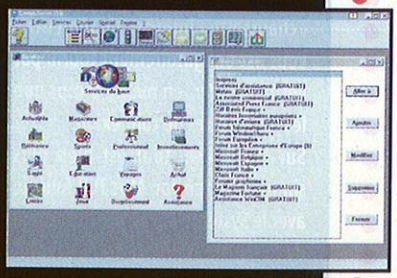
À la carte

Internet
Le réseau des réseaux. Les ordinateurs des firmes et des universités du monde entier sont rattachés à cette toile d'araignée. Une mine d'informations à laquelle vous accédez, grâce à un fournisseur d'accès. Prix mensuel moyen de l'abonnement : 90 F TTC.

Compuserve
Ce réseau américain compte 4 millions d'abonnés et propose ses services dans le monde entier : où que vous soyez, vous pouvez vous connecter sur Compuserve. Un atout majeur pour rester en contact avec le Home Sweet Home ou transférer des fichiers vers son bureau à petit prix et vite. Prix : environ 60 F TTC par mois.

America On-Line
Réseau très à la mode aux Etats-Unis destiné aux adolescents et aux jeunes. Il arrive aujourd'hui en France, en association avec Bertelsmann.

Infonie
Réseau exclusivement francophone, lancé il y a quelques mois. On y trouve des dépêches de l'AFP, il est possible d'y jouer en réseau à des jeux simples et d'échanger du courrier électronique. À suivre...



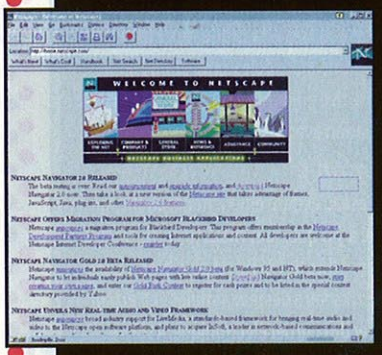
France en Ligne
Futur réseau monté par une filiale du groupe Belenger-Filipachi et de France Télécom. Ce service à vocation familiale proposera des forums dynamiques (répondant aux demandes ponctuelles des utilisateurs), du courrier électronique, des jeux... Arrivée probable : avril 96.

Internet

Liaisons établies

Sur PC comme sur Macintosh, il est indispensable d'installer un groupe de logiciels pour se connecter à Internet, en plus des traditionnelles applications e-Mail, navigateur Web... Ces logiciels servent à créer une compatibilité avec les systèmes de communication utilisés par Internet (inspirés des grosses stations sous Unix).

Sous Windows 95, après la détection automatique du matériel (modem, carte son, carte graphique...), il faut installer un *shareware* – WinSock – ou une variante pour créer une



« chaussette » internet. Ce *shareware* vous est obligatoirement fourni par votre *provider*, en même temps que les paramètres de connexion.

Sur Macintosh, tout est bien plus simple. L'extension Mac TCP fournie avec le Système 7.5 assure le portage de la norme TCP/IP (Internet Protocol) et des *sharewares*, dont le plus répandu est ConfigPPP, qui permet d'établir la connexion jusqu'au fournisseur d'accès... N'hésitez pas à exigez de votre *provider* la disquette nécessaire pour la connexion, ainsi qu'un logiciel permettant de faire du téléchargement. Car, sans logiciel, point de Net *Surfing !*

Vectra 514

Toujours vaillant

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★☆☆☆☆
Performance globale	★★☆☆☆

POUR
La qualité du matériel et des logiciels.

CONTRE
La lenteur du processeur.

Processeur 486DX4/100, 8 Mo de mémoire, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, moniteur 15 pouces, modem 14 400 bps.

environ 10 800 F TTC

ETONNANT Hewlett-Packard ! Avec un PC encore équipé d'un déjà antique processeur 486DX4/100, il arrive à l'emporter, dans le cœur des utilisateurs, sur d'autres machines en principe beaucoup plus performantes avec leur Pentium 100. Il est vrai que le Vectra 514 est un modèle du genre. Même si le processeur, plutôt lent, accuse son âge, la finition est impeccable et les composants (lecteur de CD-Rom, carte son, moniteur) sont tous de première qualité. Machine destinée à la fois au grand public et au marché professionnel, elle est livrée avec Windows 95 et des logiciels « sérieux » : Lotus Organizer, Adobe Acrobat et l'intégré Claris Works.

Pour communiquer, le Vectra 514 ne dispose que d'un modem 14 400 bps, peu propice aux connexions avec les réseaux. Si l'aventure vous tente, les fichiers qui permettent de se brancher sur Compuserve et de naviguer sur Internet sont déjà installés. Mais pas d'abonnement gratuit à la clé.

Les autres outils de communication (téléphone main libre, fax, répondeur), auxquels s'ajoute l'émulateur Minitel Timtel, sont rassemblés dans un groupe appelé InfoBack Lite. Une fois lancé, il affiche à l'écran l'image d'un bureau style Mike Hammer – en plus propre – où sont figurés les instruments (téléphone, fax, répondeur) qu'un clic de souris met en action. Les instructions y sont simples à suivre, ce qui prouve que l'on peut réaliser des logiciels adaptés aux particuliers autant qu'aux professionnels de l'entreprise.

L'ensemble est bien servi par un moniteur 15 pouces, de bonne qualité, qui se met en veille s'il ne se passe rien pendant un certain temps et qui intègre des petites enceintes. Jugeant peut-être ces dernières un peu modestes, Hewlett-Packard y a ajouté deux enceintes externes de plus grande taille. Quatre haut-parleurs, voilà un luxe devenu rare !

La présentation du logiciel de communication est conviviale. L'envoi d'un fax est facile et rapide. Dans l'ensemble, les différents modules sont simples à utiliser.

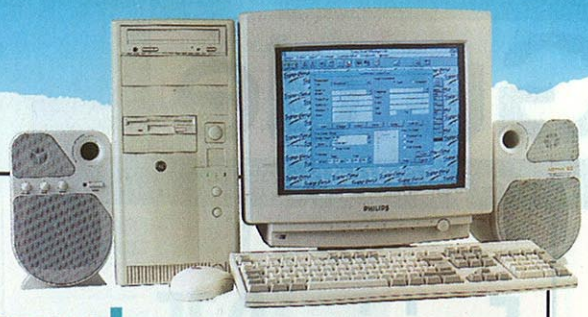
Benoît

Les icônes ne sont pas très représentatives de leur rôle, sauf le Minitel. Rassembler tous les outils dans un seul dossier c'est intéressant, mais pas assez bien indiqué.

Carole

InfoBack lite est une interface agréable, bien au-dessus des autres présentations. L'aide en ligne est bien pratique, ainsi que Timtel, qui permet de cliquer directement avec la souris sur l'écran du Minitel.

Olivier



Pentium 75 Multimédia Internet

En route pour Internet

POUR BAPTISER ses produits, la société TV Com a le mérite d'annoncer la couleur : Pentium 75 Multimédia Internet, voilà qui est clair. De fait, l'ordinateur est particulièrement apte aux expériences multimédias, avec un disque dur de 1 Go, un lecteur de CD-Rom irréprochable et des enceintes remarquables. L'appellation Internet est confirmée par un mois d'abonnement gratuit à Compuserve, auquel s'ajoutent dix heures d'accès à Internet. Rien à dire, le nom est bien choisi.

En équipant l'appareil d'un modem à 19 200 bps, TV Com a même voulu donner un petit coup de pouce à la vitesse de transmission. Les logiciels de communication (Minitel, fax, transfert de fichiers) sont assez difficiles d'accès. Fax Works, est facile d'emploi, certes, on peut expédier son premier fax en quelques minutes. Mais il est en anglais, une langue qu'une large frange du grand public maîtrise peu ou pas.

L'autre logiciel, Trans-Send Lite, chargé, entre autres, de l'émulation Minitel, est si complexe, avec ses nombreux menus, qu'il en est décourageant.

L'ordinateur est livré normalement avec Windows 3.11. Mais, à la requête des clients, Windows 95 peut être installé.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■□□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■■■□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
Le prix. La qualité multimédia.

CONTRE
Les logiciels de communication.

Processeur Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 1 Go, écran 15 pouces, lecteur de CD-Rom Matsushita quadruple vitesse, modem 19 200 bps.

environ 10 200 F TTC

La configuration, c'est en anglais. Le logiciel Trans-Send Lite semble complexe. Et Fax Works est aussi en anglais !
Benoît

Trans-Send est compliqué, les menus très longs. Fax Works est en anglais, mais l'envoi d'un fax est plutôt facile.
Carole

L'émulation Minitel est simple, mais pas jolie. Fax Works est en anglais. L'offre de 10 heures de connexion, c'est intéressant.
Olivier

Libracom Explorer P 75

Dégagez les oreilles !

AVEC DES PERFORMANCES approchant celles d'un Pentium 100, le Pentium 75 du Libracom Explorer de Micro Deal est bien exploité. Et puis, un disque dur de 1,2 Go, un bon lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, un écran 15 pouces, cela fait sérieux. La taille et la qualité exceptionnelles des haut-parleurs – les meilleurs du lot – ne peuvent manquer finalement d'éveiller l'intérêt. Un abonnement gratuit d'un mois à Compuserve justifie le nom d'Explorer que porte l'ordinateur. Le modem 14 400 bps est de marque US Robotics, une référence en matière de modems.

A côté de Timtel, l'émulateur Minitel, on trouve l'ensemble Delrina Fax Lite. Il offre peu de possibilités (envoi et réception de fax), mais il est très accessible, sans ces fioritures excessives et tous ces menus à tiroir qui embrouillent l'esprit des utilisateurs occasionnels de fax.

Bien que peu fourni en logiciels, le prix du Libracom est très correct aux regard de ses qualités.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■■■■□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
Le disque dur, la qualité de l'ensemble, les enceintes.

CONTRE
Peu de logiciels. La carte son.

Processeur Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 1,2 Go, écran 15 pouces, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse Matsushita, modem 14 400 bps.

environ 10 500 F TTC

Pour les logiciels, c'est le minimum : Minitel et fax. L'envoi d'un fax n'est pas simple, La machine n'est pas originale.
Benoît

Assez convivial, mais peu de programmes. Timtel en plein écran, c'est bien. Excellents temps de réponse. Envoi facile d'un fax.
Carole

Delrina Fax est sans originalité, mais simple d'utilisation, et on peut visualiser les images que l'on désire envoyer.
Olivier

Envision P 75

Liaisons au salon

ETRANGE APPAREIL ! Sous les dehors d'un magnétoscope de couleur noire, l'Envision d'Olivetti cache un PC avec Pentium 75, un disque dur de 640 Mo et un bon lecteur de CD-Rom quadruple vitesse. Cette machine présente aussi la particularité de pouvoir se brancher sur un téléviseur, *via* la prise Péritel. Le but du camouflage est d'intégrer l'appareil dans le salon, sous la télévision. La qualité de l'image s'en ressent : elle est moins bonne que sur celle d'un écran normal de PC.

Autre originalité, le clavier, qui transmet ses données à l'unité centrale par liaison infrarouge. Celui-ci remplace aussi la souris, grâce à un trackball et à deux boutons situés aux angles supérieurs. Si, à l'usage, il est assez pratique à utiliser, c'est néanmoins lui qui suscite le plus de critiques dans la gestion des communications – autorisées, par la présence d'un modem 14 400 bps.

Plusieurs logiciels transforment l'Envision en fax, en Minitel ou en répondeur vocal. Comme ces logiciels ne sont pourvus que de peu d'options, ils sont naturellement d'un emploi relativement facile. On y accède par Windows 95 ou au travers d'une interface graphique qui représente un appartement. L'ouverture vers les réseaux est assurée par un mois d'abonnement gratuit à FranceNet.

Ergonomie	■■□□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■□□□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■□□□□
Performance bureautique	★★☆☆☆
Performance globale	★★☆☆☆

POUR
L'originalité. l'interface Olivetti.

CONTRE
Le clavier. Les logiciels peu performants.

Pentium 75, 8 Mo de mémoire, disque dur de 640 Mo, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, clavier à liaison infrarouge, modem 14 400 bps.

environ 12 500 F TTC

Les logiciels de communication paraissent simples à utiliser. La prise en main du clavier est déroutante.
Benoît

Pas d'intérêt à avoir ce genre de PC, si on peut appeler cela un PC ! Peut-être est-il fait pour initier les enfants.
Carole

L'interface s'adresse à un public très jeune. Si le logiciel de communication s'adresse à des néophytes, c'est raté...
Olivier

Secante P 75 Multimédia

PC en rayon

DEPUIS PEU, on ne vend plus d'armes dans les centres Leclerc, mais – dans certains d'entre eux – on trouve désormais des PC multimédias portant le nom géométrique de Sécante et fabriqués par la société Périmètre, au nom tout aussi géométrique. Malgré leur prix très modique, ils sont particulièrement soignés : les performances du Pentium 75 qui les équipe égalent celles d'un Pentium 100. Mais le disque dur est maigrelet et les réglages du moniteur (14 pouces) sont assez sommaires.

Le modem est à 14 400 bps. Fotowin, le logiciel qui gère les communications, fonctionne sous Windows 95. Mais il ne transmet que des fax et des fichiers de données. S'y ajoute l'émulation Minitel. La convivialité de Fotowin est diversement appréciée : rébarbatif pour les uns, facile pour les autres. Les options ne sont pas nombreuses et ses capacités limitées. Ceux qui veulent surfer Internet devront se débrouiller.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■■□
Qualité d'affichage	■■□□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
Le petit prix. La qualité de fabrication.

CONTRE
L'écran 14 pouces avec réglages réduits.

Processeur Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur 540 Mo, écran 14 pouces, CD-Rom Mitsumi quadruple vitesse, modem 14 400 bps.

environ 9 000 F TTC

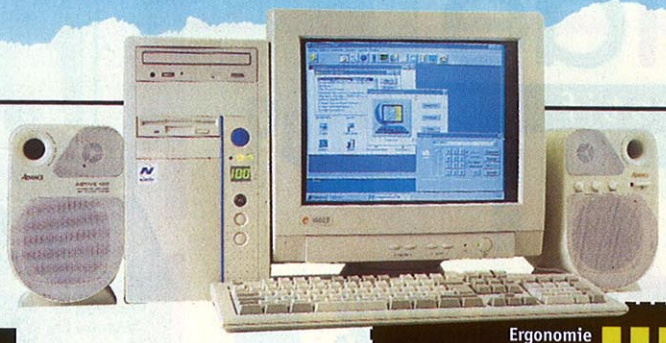
Fotowin est agréable avec tous les modules regroupés dans un seul programme. Et la machine répond bien.
Benoît

L'émission d'un fax est assez facile. Mais il y a peu de programmes installés et pas de possibilités extraordinaires.
Carole

Je ne comprends pas comment marche le logiciel de cette machine, qui semble elle aussi rébarbative.
Olivier

Média P 100

Modem de course



Avec son modem à 28 800 bps, le Novotec Média P 100 est le mieux adapté aux exigences d'Internet. Pas de chance, aucune offre d'abonnement à un service quelconque ne permet de se faire les dents. On nous montre quand même la bonne direction, puisque les outils d'installation de Compuserve sont fournis. Si l'on se rabat sur les autres facultés de communication, on retrouve le logiciel Miro Com Office, que l'on rencontre aussi sur le Modulux PC Home, sous une forme légèrement différente et sous le nom de Miro Com Center. Il s'agit d'un véritable central de communication avec des logiciels, des menus, des options en si grand nombre que l'on s'y perd. Rançon, sûrement, de la diversité de ce qu'il est capable d'accomplir.

Fax, transmission de fichiers, répondeur, téléphone main libre, bientôt le Minitel, tout cela engendre naturellement une certaine complexité. La qualité du logiciel n'est pas en cause, mais il est conseillé de bien l'étudier avant de l'employer. La difficulté même de son apprentissage le destine plutôt à ceux qui envisagent de communiquer fréquemment, et moins à ceux qui ne le feront que fort épisodiquement.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★★

POUR
Le modem 28 800 bps. La puissance du Pentium.

CONTRE
La complexité des logiciels.

Processeur Pentium 100, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 850 Mo, écran 15 pouces, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse Hitachi, modem 28 800 bps.

environ 12 400 F TTC

Les logiciels sont plus nombreux que sur l'autre machine équipée de la carte Miro. L'ensemble ne semble pas fini.
— Benoît

Les icônes sont bien faites et l'aide est bien apparente. Mais, en pratique, quand on s'y plonge, cela devient compliqué.
— Carole

Pas d'aide en ligne, l'interface est banale, mais il paraît assez simple d'utilisation. La souris a une inertie étonnante.
— Olivier

PC Home P 75

PC modèle

Le Modulux PC Home incarne le prototype du PC multimédia actuel : Pentium 75 logé dans une minitour classique, disque dur d'une capacité de 1 Go, 8 Mo de mémoire, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, carte son de qualité, enceintes correctes, écran 15 pouces et modem 14 400 bps. Les communications sont régies, sous Windows 95, par un groupe d'une dizaine de logiciels appelé Micro Com Center. Mais ces logiciels sont trop nombreux – on s'y perd – et pas très conviviaux. De plus, certains modules sont en anglais, sans traduction.

En contrepartie, la panoplie de communication proposée est complète : du fax au répondeur vocal et au téléphone main libre. L'émulation Minitel est en préparation.

Pour l'embarquement sur les grands réseaux, aucune offre d'abonnement n'est proposée, mais si vous choisissez Compuserve comme fournisseur, vous gagnerez du temps, il est déjà installé.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■■□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★☆☆
Performance globale	★★★☆☆

POUR
La qualité des composants et de la fabrication.

CONTRE
La complexité du logiciel de communication.

Processeur Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 1 Go, moniteur 15 pouces, lecteur de CD-Rom quadruple vitesse, modem 14 400 bps.

environ 12 500 F TTC

Il y a beaucoup trop de modules : on s'y perd. L'envoi de fax semble facile, mais c'est plus facile à dire qu'à faire !
— Benoît

On ne sait ni où aller ni ce qu'il faut faire, et les menus ne sont pas clairs. L'aide n'aide en rien.
— Carole

Trop de modules. L'interface n'est pas claire : sans doute réservée à des utilisateurs confirmés. L'écran laisse à désirer.
— Olivier

Le Presario 7226 et son clavier scanner

Dernière heure

Les nouveaux Compaq

Belle santé : à peine six mois après avoir présenté ses derniers Presario, Compaq les remplace par une nouvelle gamme de compatibles PC, encore plus complète que l'ancienne. Mais c'est surtout un tout nouveau clavier scanner qui suscite l'intérêt. Une innovation technologique d'avenir.

TOUS LES NOUVEAUX PC de Compaq sont équipés d'un modem 19 200 bps, ce qui leur ouvre une grande variété de formes de communication. Ils sont du reste tous dotés de la fonction téléphone main libre. Les fonctions multimédias de l'ordinateur – gouverné en sous-main par Windows 95 – sont confiées à des interfaces graphiques spécifiques réunies sous le nom de MediaPilot.

Ces dernières, supposées plus faciles pour les débutants que l'encore trop rébarbatif Windows 95, contrôlent le lecteur de CD-Rom et la télévision – pour les modèles équipés d'une carte tuner-TV –, mais aussi le téléphone main libre, le modem-fax, le carnet d'adresses et le centre de messagerie (répondeur). Un environnement réservé et adapté aux enfants met ces fonctions à l'abri de leurs explorations éventuellement destructrices, grâce à l'emploi d'un mot de passe. Tous les modèles disposent aussi des fonctions Mpeg, qui permettent d'afficher les images vidéo en plein écran, et de lecteurs de CD-Rom, quadruple ou sextuple vitesse.

Dix nouveaux modèles

La nouvelle gamme des Compaq ne comprend pas moins de dix modèles et se divise en trois groupes. Le premier se compose de deux modèles monoblocs basés sur un Pentium 100, les Presario 5220 et 5226. Ces derniers se distinguent des 5220 par la présence d'une carte TV et d'un disque dur de 1 Go à la place de 840 Mo.

Le deuxième groupe, les Presario 7200, comprend quatre modèles de bureau traditionnels, partagés selon le processeur (Pentium 75 ou 100), le disque dur (de 840 Mo à 1,2 Go) et l'écran (14 ou 15"). L'un de ces PC, le Presario 7226, dispose en outre d'une nouveauté qui est en soi une petite révolution, le clavier scanner (voir encadré).

Les PC du troisième groupe, les Presario 9200 et 9600, se caractérisent surtout par leurs processeurs : du Pentium 100 au Pentium 133. Ce sont des mini-tours destinées à un marché plus professionnel – ou plus argenté. Le modèle 9640, par exemple, est-il vraiment professionnel, lui qui, à côté d'un tuner TV avec télé-texte, inclut TrueQ Audio and Motion, une combinaison qui mêle le Mpeg étendu et le son tridimensionnel, grâce aux haut-parleurs détachables ? Ne s'adresse-t-il pas plutôt à une clientèle friande de loisirs haut de gamme ?

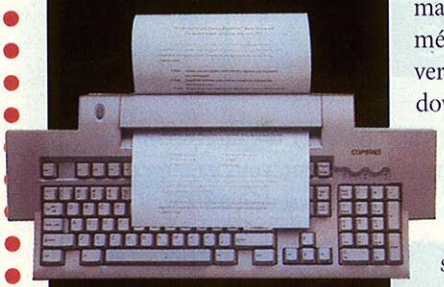
Combien ça coûte ?

Que le prix de ce dernier modèle soit quelque peu élevé (environ 19 000 francs), cela se comprend. Les autres PC sont plus abordables (entre 11 500 et 16 000 francs). Et comme ce sont des prix officiels, on peut gager que les sommes réelles à débourser seront inférieures. Ces machines seront livrées avec de nombreux logiciels préinstallés, dont la liste n'est pas encore définitivement fixée, mais qui seront tous des logiciels familiaux où tout le monde trouvera son compte, des parents aux enfants.

Vient de paraître

Clavier-scanner

Imaginez un clavier normal de PC, légèrement rehaussé dans sa partie supérieure. Cette excroissance contient un scanner à défilement, au format A4. On y engage une feuille de papier, le scanner la détecte automatiquement et commence immédiatement la numérisation (en 400 x 200 points par pouce). Quelques secondes suffisent. L'image apparaît à l'écran au fur et à mesure de la numérisation du document. Celui-ci peut alors être utilisé ou archivé comme image. S'il s'agit d'un texte, un logiciel de reconnaissance de caractères permet de le reprendre dans un traitement de texte. Ce scanner est plus intéressant encore si on le couple avec le logiciel de fax. Il devient alors photocopieuse et peut envoyer directement les documents papier comme le fait n'importe quel télécopieur, élargissant



ainsi considérablement les capacités du PC comme outil de transmission. Le Presario 7226 ne sera pas le seul à profiter de cette nouveauté. Le clavier scanner étant compatible avec n'importe quel PC, il sera lui aussi vendu seul pour un prix à peine supérieur à 2 000 francs. C'est cher pour un clavier, mais c'est donné pour un scanner. Compaq nous promet d'autres accessoires du même genre. On les attend avec impatience.

Avec **un magazine** et **un CD-Rom** comme vous n'en avez jamais vu ...**SVM Multimédia** vous donne **des idées d'abonnement !**

Vivre la micro chez soi

Ce magazine vous plait et le multimédia vous passionne ? Alors abonnez-vous à SVM Multimédia et profitez de cette offre exceptionnelle d'abonnement «Découverte» : 3 mois de lecture de SVM Multimédia pour 67 francs seulement au lieu de 114 francs*. Vous bénéficiez ainsi de plus de 40% de réduction.

BULLETIN D'ABONNEMENT À SVM Multimédia

à compléter et à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à SVM Multimédia - Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre-Avia 75503 Paris cédex 15

OUI Je m'abonne pendant 3 mois à SVM Multimédia (3 numéros + 3 CD-Rom). Je vous envoie mon règlement de 67 francs seulement au lieu de 114 francs.*

Ensuite je n'aurai rien à faire et je recevrai les 8 prochains mensuels de SVM Multimédia avec leurs fantastiques CD-Rom au prix exceptionnel de 232 francs seulement au lieu de 304 francs.*

Je bénéficie d'un tarif annuel d'abonnement de 299 francs au lieu de 418 francs.* Si je décide de ne pas profiter de cette offre privilégiée, il me suffira de le faire savoir par simple lettre au Service Relation Clientèle de SVM Multimédia.

Nom
Prénom
Société
Adresse
Code Postal Ville
Cette adresse est : ○ personnelle ○ professionnelle
L'année de votre naissance 19
Vous êtes équipé 1○ PC 2○ Mac 3○ ou les deux
(cochez la case correspondante)

Date et signature obligatoires

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux
. Offre valable jusqu'au 31/01/1996 et réservée à la France métropolitaine.
. La TVA à 2,10% est incluse dans le prix de l'abonnement
. Le coût total de votre abonnement peut être affecté au budget formation ou frais généraux de votre entreprise.

RC Paris B 381 281 492

Conformément à la loi Informatique et Liberté de 6/1/1978, vous disposez d'un droit d'accèsaux données personnelles vous concernant.Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom et adresse

Pour vous abonner à

- **SVM Multimédia**
- **SVM**
- **SVM Mac**

tapez

3615 ABON

APPRENEZ L'ANGLAIS

Pour tous les âges
CD-Rom pour Windows et pour Macintosh

Conçue par l'éditeur britannique Eurotalk, cette série de CD-ROM met en scène les personnages de la célèbre bande dessinée de l'irréductible gaulois. Avec elle, vous réaliserez de réels progrès en anglais tout en vous amusant. Cinq titres sont déjà disponibles dont "Le Quizz ASTERIX" réalisé en exclusivité pour PointSoft par EuroTalk.

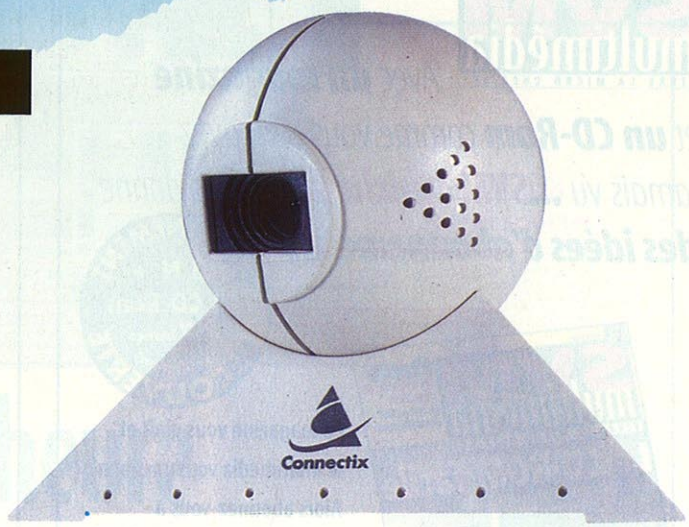
EuroTalk, spécialiste de l'apprentissage de l'anglais, distribue ses produits dans plus de vingt pays. Pour découvrir cette nouvelle collection, profitez vite de l'offre ci-dessous.

En exclusivité Le CD-ROM "Le Quizz Astérix" de la collection "Apprenez l'anglais avec Astérix" est disponible sur simple demande par le

3617 PointSoft 5,57 F.TTC la minute

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTSOFT pour recevoir, chez vous, par la poste, votre CD-ROM exclusif "Le Quizz Astérix" pour PC et Macintosh. Il n'y a rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57 F.TTC la minute). Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061



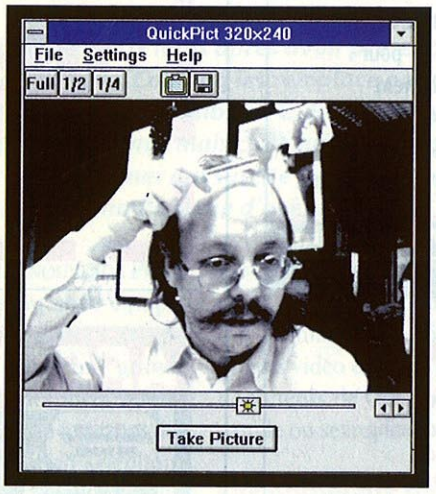
QuickCam

Autoportraits

Narcissique comme nous sommes, nous ne rechignons pas à nous mirer sur notre écran. La petite caméra QuickCam va enfin nous permettre de nous afficher sans complexe.

DANS UN MONDE où l'image est prépondérante, il est frustrant de ne pas pouvoir exploiter ses propres images sur son ordinateur. Utiliser un caméscope exige une machine très performante ainsi qu'une carte d'acquisition d'images (relativement onéreuse). L'arrivée de la caméra QuickCam ne se substitue pas totalement au caméscope puisque, d'une part, cette caméra est reliée à l'ordinateur par un cordon – ce qui en restreint les déplacements –, et que, d'autre part, elle ne produit que des images en noir et blanc. Mais, malgré ces limites, on peut envisager quelques usages intéressants.

QuickCam se présente sous la forme d'une petite boule à l'intérieur de laquelle est logé un capteur (CCD) accompagné d'un convertisseur numérique. Grâce à ce dernier, les points de l'image sont directement envoyés à l'ordinateur, sous forme numérique, par l'intermédiaire du port parallèle. Pas besoin d'ajouter de carte de conversion à l'intérieur de la machine puisque tous les PC sont au moins livrés avec un tel port. L'installation est donc très simple. Il faut cependant insérer un cordon en série entre le câble du clavier et l'unité centrale, afin de fournir à la caméra la tension électrique, indispensable à son fonctionnement. On se passe ainsi d'une alimentation supplémentaire qui viendrait se joindre à l'énorme prise multiple qui encombre le sol au pied de notre machine.



Cette manipulation effectuée, il reste à installer les programmes fournis. Outre les pilotes qui permettront à Windows de communiquer avec la caméra, on trouvera QuickPict, destiné à capturer des images fixes, et QuickMovie, pour l'enregistrement des animations. Un économiseur d'écran, fourni en sus, qui affiche en plein écran ce que voit la caméra pendant que vous ne travaillez pas fait plutôt figure de gadget.

Mais venons-en aux captures. Lorsqu'on lance un des deux logiciels, si tout se passe correctement, la fenêtre présente directement les images (animées), fournies par la caméra. Les captures sont en 16 ou 64 niveaux de gris et d'une taille multiple : de 40 x 30 points, jusqu'à un maximum de 320 x 240 (le rapport entre la largeur et la hauteur est toujours de 4/3 comme sur les écrans). La luminosité et le contraste sont pris en charge par le logiciel, à moins que vous ne désiriez les régler par vous-même.

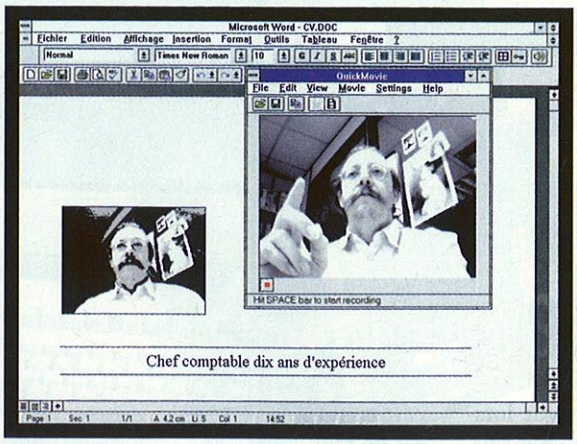
En outre, le logiciel de capture QuickPict permet de sélectionner, à l'aide de la souris, une partie de ce que voit la caméra. Il peut sembler préférable de capturer l'image entière et de la découper par la suite, mais il faudra alors utiliser un autre logiciel que Paintbrush, intégré à Windows, car celui-ci a une fâcheuse tendance à se fourvoyer dans la palette de couleurs. Vous pouvez stocker une image dans le presse-papiers (ce qui laisse tout loisir de la coller où bon vous semble) ou sur le disque dur, sous forme de fichiers au format BMP ou Tiff.

Equipement informatique

PC 386 ou supérieur.
Microsoft Windows 3.x ou Windows 95.
Un port parallèle libre.
Mémoire : 4 Mo pour les photos, 8 Mo pour les films.
De la place sur le disque dur (environ 300 Ko par seconde pour la vidéo).
Une carte son et un microphone pour enregistrer et restituer le son.
Distributeur : Aware.

Caractéristiques

Image de 320 x 200 pixels maximum.
16 ou 64 niveaux de gris (4 ou 6 bits).
Nombre d'images maximal par seconde : 24 (varie selon la taille de l'image et les capacités du port parallèle).
Alimentation par le clavier.
Angle de vue 65 degrés.
Temps de pose pour une image entre 4 secondes et 1/2000e de seconde.
Profondeur de champ de 45 centimètres à l'infini.
Prix : env. 1 000 F TTC



QuickMovie, quant à lui, génère des fichiers au format Vidéo pour Windows, le fameux format défini par Intel et Microsoft que vous commencez sans doute à bien connaître (Extension AVI). Les possibilités de capture sont multiples : enregistrer directement sur le disque dur en choisissant le nombre d'images par seconde approprié à votre ordinateur, faire un film image par image (animation par exemple), donner un délai entre deux images (en secondes) et voir pousser le gazon à vue d'œil, par exemple !

Si les modes d'enregistrement image par image ne présentent pas de difficulté, le résultat obtenu pour un film enregistré en temps réel dépendra des performances du port parallèle. Au mieux, le nombre d'images par seconde en 160 x 120 points atteindra 15 (4 images par seconde pour 320 x 240), à condition qu'il s'agisse d'un port parallèle bidirectionnel. A défaut, bien que QuickMovie s'adapte aux caractéristiques de votre port parallèle, il vous faudra envisager d'en ajouter un. Une carte contenant un port parallèle bidirectionnel coûte une centaine de francs, et rappelons qu'un PC peut en gérer quatre (LPT1 à LPT4).

Quant au son, le cinéma fut muet pendant trente-six ans. N'attendons pas si longtemps puisqu'il suffit de connecter un microphone (en option) sur votre carte son et de choisir la qualité du son voulue pour réaliser un véritable film parlant. A ce niveau, aucun éditeur de séquence AVI n'est fourni. Si vous désirez monter vos séquences, il vous faudra acquérir un programme comme le VidEdit de Microsoft ou, mieux, Video Editor de ULead.

Casio QV-10

L'appareil photo espion

Pas de pellicule et pas de viseur. A la place un écran à cristaux liquides pour cadrer, visionner et effacer les clichés numériques. Un peu gadget, c'est l'appareil photo de la génération cyber.

DISCRÈTEMENT, il le sort de sa poche, le met sous tension, clique sur le bouton Macro, et fait deux ou trois clichés des plans qui traînent sur le bureau, sans même viser, simplement en regardant le dos de l'appareil. Ensuite, il les visionne. Le dernier est flou. Qu'à cela ne tienne : il l'efface instantanément et refait une photo avant de s'éclipser par la sortie de secours…

Cela pourrait être le scénario d'un épisode de *Mission impossible.* Avec, en vedette, le QV10, l'appareil photonumérique du Japonais Casio. Petit, léger, il se glisse dans n'importe quelle poche. Mais, sa principale particularité, c'est son absence de viseur. L'appareil présente, sur le dos de son minuscule boîtier, un petit écran à cristaux liquides de 1,8 pouces (4,5 cm de diagonale) comparable à celui dont sont équipés certains caméscopes récents, si ce n'est que les images n'y défilent pas aussi vite. On fait donc le cadrage en regardant l'écran. Et comment fait-on pour un autoportrait puisqu'on doit regarder l'écran pour viser ? On bascule simplement l'objectif monté sur pivot au bord de l'appareil.

L'écran à cristaux liquides permet également de visionner les clichés stockés dans la mémoire du QV-10. Un par un ou en plus petit, sous forme de planche contact de quatre ou neuf images. Il est aussi possible de relier l'appareil à l'entrée vidéo du téléviseur pour les regarder en plus grand, grâce à un cordon qui est fourni. En outre, et c'est encore une des exclusivités du QV-10, un bouton permet d'effacer une ou plusieurs images, pour libérer de la mémoire (sur les 2 Mo dont il dispose) et repartir faire le plein de clichés (96).

Les réglages de l'appareil sont réduits au minimum : la mise au point est automatique, et, faute de flash, un bouton simule deux ouvertures de diaphragme, selon que l'éclairage du sujet à photographier est intense ou faible. Hormis le traditionnel retardateur, on trouve une position Macro, qui grossit moins la vue qu'elle ne la rend plus nette. Et cela permet finalement de photographier certains documents dactylographiés, les textes en corps douze demeurant lisibles.

Reste la qualité des images (320 x 240 pixels), inférieure à celle des autres appareils photonumériques du moment (Apple Quicktake 150, Kodak DC 40, Fotoman Pixtura) et même à celle de n'importe quel caméscope. Mais, à la différence de ces derniers qui nécessitent une carte d'acquisition pour convertir l'image ou la séquence vidéo en image numérique, le QV-10 communique directement avec le micro-ordinateur, grâce à deux cordons série fournis (un pour Macintosh, l'autre pour PC) et les logiciels idoines. On regrette aussi la faible autonomie de ces piles bâton, qui ont bien du mal à résister plus de deux heures. Mais il est tellement agréable à utiliser qu'on serait prêt à lui pardonner ses petits défauts… si son prix, n'en faisait pas un gadget de luxe !

Prix : env. 6 000 F TTC. Distributeur : Esselte.

T&T 5x86 AMD

Sans parole

La première chose qui intrigue lorsqu'on découvre ce PC dit multimédia, c'est l'absence d'enceintes. Et ce n'est pas tout : si le lecteur de CD-Rom répond bien à l'appel, aucune carte son ne viendra lui donner la parole. Drôle de choix… Dommage, car la machine possède des atouts : son processeur 5x86 de chez AMD (entre 486 et Pentium), son disque dur de grande capacité (le giga-octet devenant un standard) et son écran Plug and Play.

Abstraction faite de son mutisme, on est agréablement surpris par ses performances, exceptionnelles, il faut le dire. De plus, le lecteur de CD-Rom de chez Panasonic se montre véloce et pas du tout intimidé par les disques altérés (il corrige toutes les erreurs et sa vitesse de transfert reste tout à fait stable). Enfin, du fait de son équipement réduit au strict minimum, les connecteurs libres sont nombreux (4 ports à la norme Isa et 3 à la norme PCI), ce qui vous permettra d'investir dans la carte son dont vous avez réellement besoin ou dans le modem de vos rêves. Un constat, le boîtier est assez coupant une fois le capot enlevé. Il faudra donc faire attention à ses doigts si l'on songe à ajouter quelques cartes dans la machine.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■■□
Carte son	□□□□□
Enceintes	□□□□□
Performance bureautique	★★★★☆
Performance globale	★★★★☆

POUR
Bonne capacité du disque dur.

CONTRE
Pas de carte son ni d'enceintes.

Processeur 5x86/133, 8 Mo de mémoire vive EDO, disque dur 1,2 Go, écran 14 pouces, lecteur CD-Rom Panasonic quadruple vitesse.

environ 11 500 F TTC

Cibox Harmony P90 +

Tout pour le multimédia

Voici un PC que rien, au premier abord, ne distingue de la masse de ses concurrents. Un PC «taïwanais» comme il en fleurit chaque mois sur le marché des assembleurs. Ce Cibox semble vouloir tabler sur l'harmonie entre prix et performances. Il se positionne donc en milieu de gamme (Pentium 90 tout de même) et dispose de toute la panoplie nécessaire pour mériter le «label» multimédia : disque dur de 1 Go, écran 15 pouces et mémoire vive de 8 Mo. Et surtout un excellent lecteur de CD-Rom, de marque celui-là, qui se montre redoutable d'efficacité en lecture et en correction d'erreur – Panasonic oblige.

Mais il y a souvent un revers à la médaille du petit prix. Cette machine ne déroge pas à la règle. En effet, si les performances obtenues sont satisfaisantes, l'assemblage intérieur l'est beaucoup moins. Si l'on ouvre le boîtier, on découvre un enchevêtrement inextricable d'éléments. Ainsi, les connecteurs pour barrettes de mémoire supplémentaires se retrouvent sous le bloc du disque dur et, par-là même, sont difficiles à atteindre ; le ventilateur du processeur, placé dans l'axe des cartes Isa, interdit l'insertion des cartes longues ; plus grave, la carte mère étant placée un peu trop bas dans le boîtier, la carte graphique (Diamond S3 trio 64 de bonne qualité) est à peine enfichée. Malgré tout, cela fonctionne. Un bon point en revanche pour la carte mère Endeavour, qui contient la carte son Creative Vibra 16S et libère donc un port Isa, ainsi que pour l'écran 15 pouces, assez confortable d'utilisation.

Il existe une version Harmony P90 tout court (sans le plus, mais tout aussi intéressante) dotée d'un disque dur de 850 Mo, qui coûte 1 700 francs de moins.

Ergonomie	■■■□□
Qualité de fabrication	■■■□□
Qualité d'affichage	■■■□□
Lecteur de CD-ROM	■■■□□
Carte son	■■■□□
Enceintes	■■□□□
Performance bureautique	★★★★★
Performance globale	★★★★★

POUR
Très bon lecteur de CD-Rom.

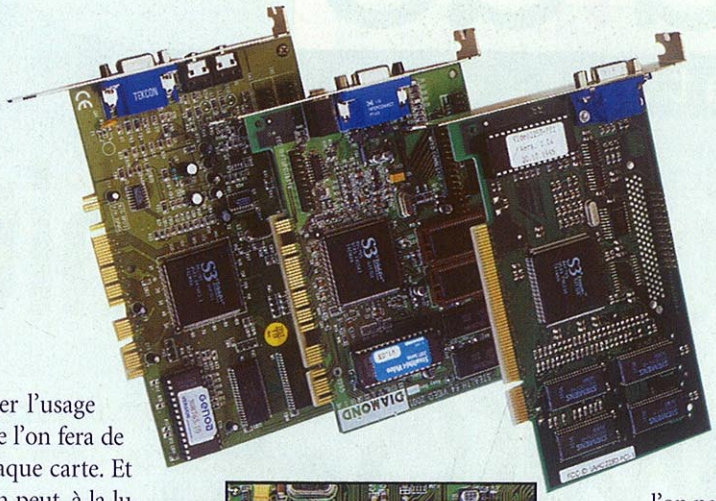
CONTRE
Assemblage plutôt moyen.

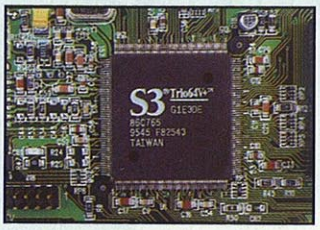
Pentium 90, 8 Mo de mémoire vive, disque dur 1 Go, écran 15 pouces, lecteur CD-Rom Panasonic quadruple vitesse, carte son 16 bits.

environ 11 700 F TTC

Cartes vidéo Trio 64 V+

Tiercé gagnant





TROIS NOUVELLES CARTES VIDÉO sont apparues récemment : la Diamond Stealth 64 Vidéo 2001, la Genoa Phantom 64 V 2001 et la Miro Vidéo 22 SD 2 Mo. Ce qui réunit ces trois cartes, c'est le tout nouveau *chipset* (ou circuit intégré pour les puristes) Trio 64 V+, qui apporte un gain de performance de l'ordre de 20 % par rapport au modèle précédent, le Trio 64V. Mais qui dit *chipset* semblable ne dit pas performances identiques, comme nous allons le voir.

Bien entendu, le matériel ne fait pas tout, et le pilote (ou *driver*) de chaque carte a une très grande influence sur ses performances sous Windows 3.1 ou 95 (c'est lui qui va traduire les ordres de l'interface graphique en instructions compréhensibles pour la carte). C'est cette capacité à exécuter rapidement les tâches de base (comme dessiner une fenêtre ou déplacer une portion d'écran) qui va diriger l'usage que l'on fera de chaque carte. Et l'on peut, à la lumière des tests qui ont été effectués, partager ces trois cartes en deux catégories avec, d'un côté, la Genoa et la Miro, qui sont idéales pour les applications sous Windows 3.1, et la Diamond, très performante pour les applications sous MS-Dos (et notamment les jeux), les performances des trois modèles sous Windows 95 étant tout à fait comparables.

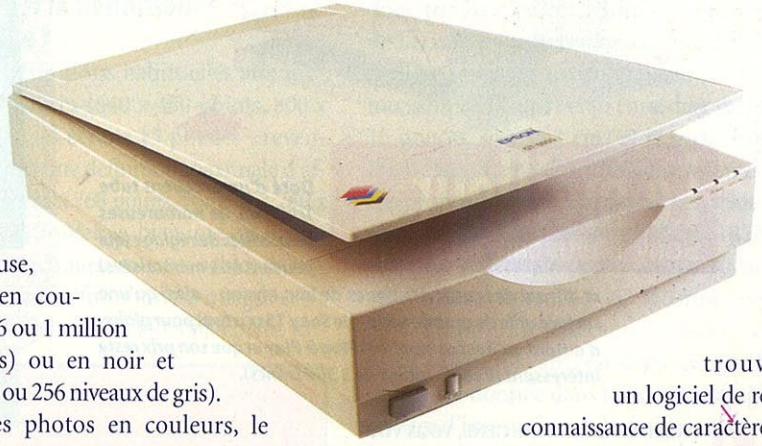
Sous Windows 3.1, la Miro Vidéo 22 SD 2 Mo fait course en tête, talonnée de près par la Genoa Phantom 64 V 2001, laissant loin derrière, pour ce qui est de l'ouverture de fenêtres ou le défilement de texte, la Diamond Stealth 64 Vidéo 2001. Mais dès que l'on passe à la version 95 de Windows, les trois cartes font jeu égal, avec toutefois un léger avantage à la Phantom, dans tous les domaines.

Sous MS-Dos, la tendance s'inverse : lors de l'utilisation d'un jeu d'arcades au standard Vesa en 640 x 480 points, l'animation reste fluide sur la Stealth, un peu saccadée sur la Phantom et très saccadée sur la Miro Vidéo. A noter, toutefois, que dans une résolution inférieure (320 x 200 points), l'animation est fluide sur les trois cartes.

Prix : env. 1800 F TTC pour la Diamond Stealth 64 Vidéo 2001 ; 1 200 F TTC pour la Miro Vidéo SD 2 Mo ; 1 800 F TTC pour la Genoa Phantom 64 V 2001.

Scanner à plat Epson GT-5000

Comme un pro



JUSQU'À PRÉSENT, l'offre de scanners pour le grand public était plutôt cantonnée aux modèles à main, qui nécessitent un peu d'entraînement. Epson, avec son nouveau scanner à plat, tente d'introduire le *nec plus ultra* dans les familles. Cet appareil ressemble un peu à une photocopieuse, et fonctionne comme telle. Il suffit donc de placer la feuille sur la fenêtre et de laisser faire. Par rapport aux scanners à main, le résultat est meilleur en format A4 (21 x 29,7 cm), car la numérisation s'effectue en une seule passe.

L'installation, matérielle comme logicielle, ne présente pas de difficulté, et l'utilisation est très intuitive grâce à une interface simplissime. Le manuel de quatorze pages est offert sous deux formes, l'une papier et l'autre en ligne (à lire avec le traitement de texte Write). La numérisation, rapide et silencieuse, s'effectue en couleurs (8, 256 ou 1 million de nuances) ou en noir et blanc (2, 16 ou 256 niveaux de gris).

Pour les photos en couleurs, le nombre de passages est paramétrable, de un à trois. La résolution est de 1 200 ppp en 24 bits, le traitement de l'image étant dévolu au logiciel Image-in, mais aussi toute autre application en votre possession puisque le pilote est compatible avec la norme Twain. Comme un scanner ne sert pas seulement à capturer des images, mais aussi des textes, on trouve un logiciel de reconnaissance de caractères qui se révèle assez performant. Le prix de ce scanner à plat le réserve malgré tout aux amateurs éclairés qui seront satisfaits du résultat obtenu, et de l'utilisation simple et rapide.

Prix : env. 4 000 F TTC.

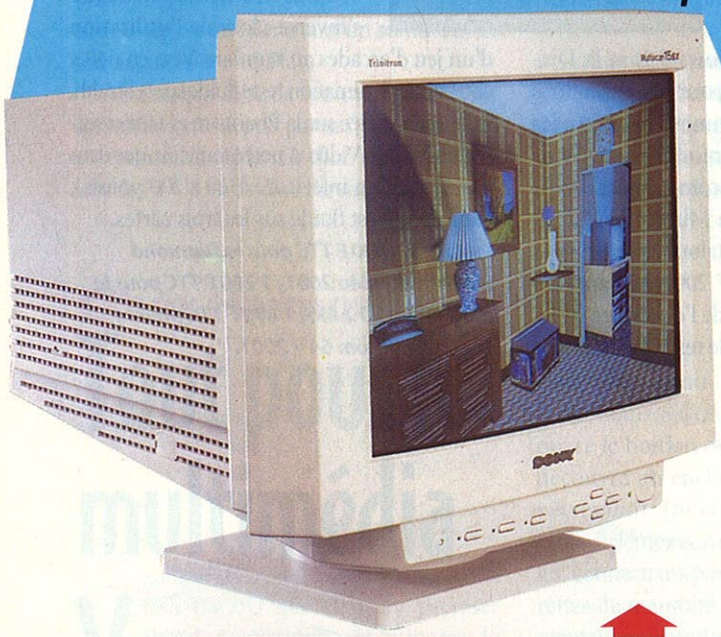
Rubrique réalisée par Jean-Loup Renault, Laurent Clause, Yann Lebèque, François Dupin.

SUR NOTRE CD-ROM

Dans l'Ecole de Villagina, découvrez les divers modes d'affichage des écrans 15 pouces.

Choisir un moniteur 15 pouces

Difficile de savourer pleinement des réalisations multimédias sur un écran 14 pouces : on se sent vite à l'étroit. Bien sûr, il y a les moniteurs 17 pouces, mais ils sont chers et encombrants. Restent les 15 pouces qui, pour un prix raisonnable (à partir de 2 500 francs environ), vous permettront d'élargir vos horizons.

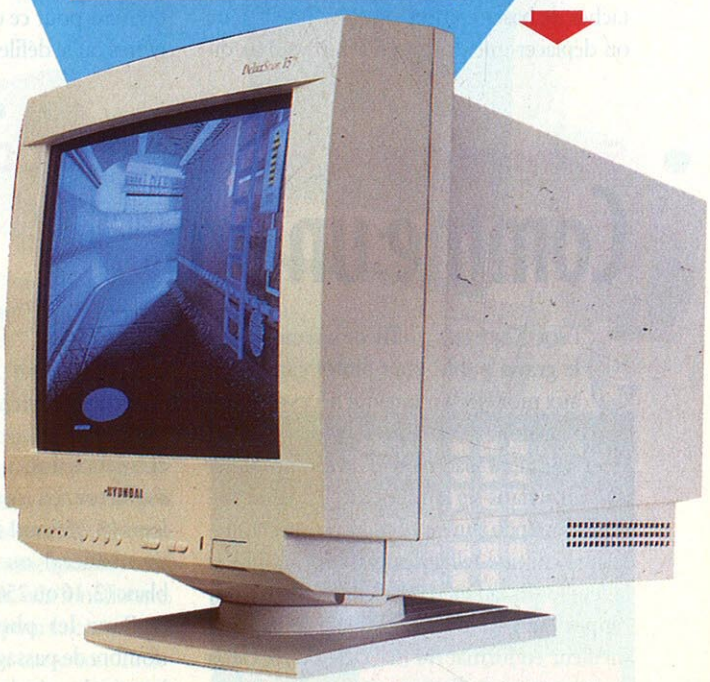


Le meilleur
Sony Multiscan 15sx

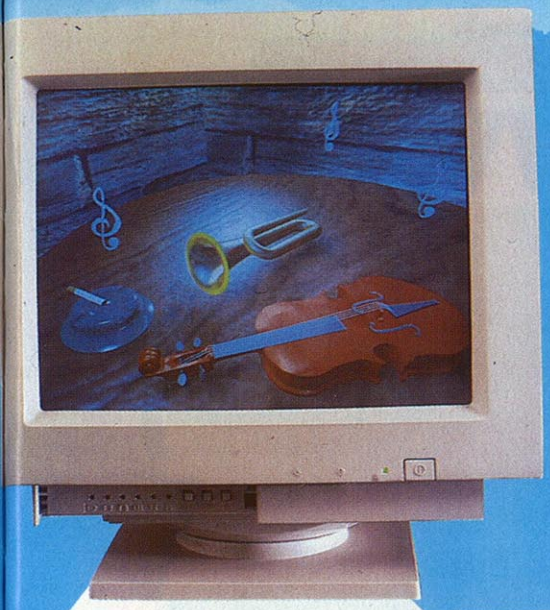
Doté d'un excellent tube Trinitron, de nombreuses possibilités de réglage (qui peuvent être mémorisées) et offrant des caractéristiques de bon niveau – ainsi qu'une surface utile de grande taille –, le Sony 15sx a tout pour plaire, d'autant qu'il est compatible Plug & Play et que son prix reste intéressant (il coûte moins de 3 300 francs).

Le moins cher
Hyundaï HL 5848E

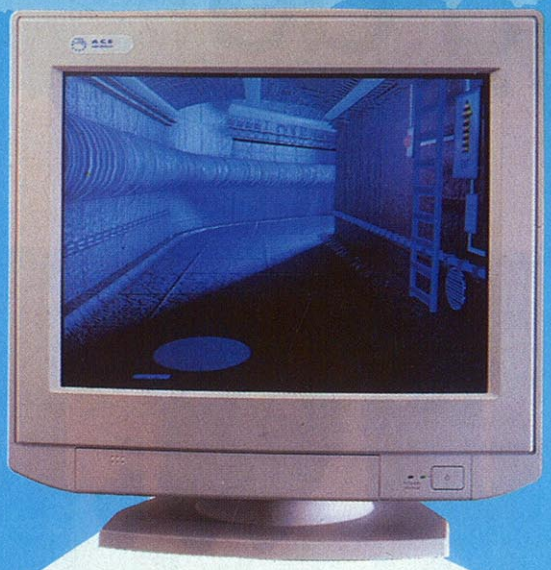
Evidemment, il ne dispose pas de tous les raffinements tels que la mémorisation des réglages, mais le Hyundaï HL 5848E couleur offre toutes les caractéristiques d'un bon moniteur 15 pouces, pour environ 2 250 francs.



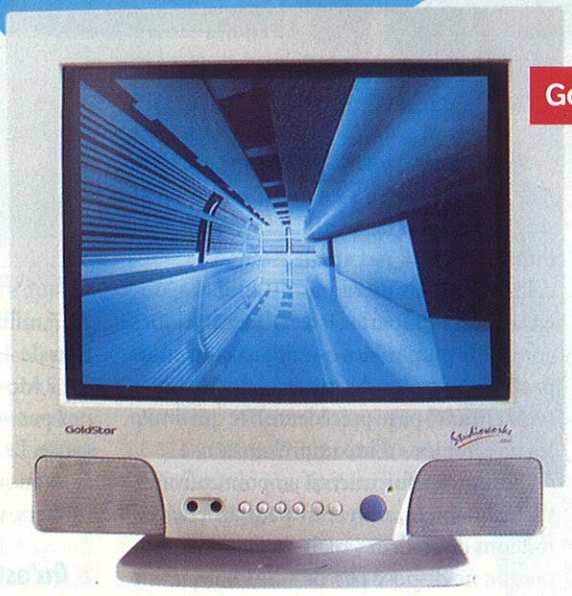
COMME BEAUCOUP DE GENS, vous voudriez mieux profiter de vos applications multimédias, savourer pleinement les superbes images qui vous sont proposées, plonger réellement dans vos fantastiques jeux d'aventures ou de simulation. Et votre moniteur 14 pouces, celui qui est livré quasi automatiquement avec tous les PC, vous semble tout d'un coup bien étriqué. Vous avez bien pensé aux modèles 17 pouces, mais en plus d'être chers, ils prennent une telle place que vous vous demandez où vous pourriez loger un de ces monstres. Alors pourquoi ne pas opter pour un moniteur 15 pouces ? *A priori*, la différence entre un 14 pouces et un 15 pouces ne semble pas importante (cela ne fait jamais que 2,54 cm d'écart sur la diagonale), mais, à l'utilisation, vous constaterez que le niveau de confort du 15 pouces est meilleur. C'est donc une bonne solution,



Apple 15 pouces Multifréquences



ACE ColorView 5T



Goldstar 1535

d'autant que ces écrans ne sont pas vendus à des prix exorbitants : d'environ 2 500 francs à 4 500 francs. Reste maintenant à choisir le modèle adapté à vos exigences et à votre budget.

Quelles applications puis-je envisager avec un 15 pouces ?

L'affichage sur des moniteurs 15 pouces convient à de nombreux types d'applications, qu'elles soient bureautiques (solution idéale pour les feuilles de calcul des tableurs ou les bases de données, notamment) culturelles ou ludiques. Vidéos ou photographies en particulier seront affichées dans d'assez hautes définitions, tout en ménageant le confort visuel. En revanche, les écrans 15 pouces ne sont pas recommandés pour les applications sophistiquées d'imagerie (CAO-DAO, retouche d'images, PAO professionnelle, etc.), qui nécessitent quant à elles des écrans plus grands et des définitions supérieures.

Quelle est la définition d'affichage ?

Outre les définitions habituelles aux moniteurs 14 pouces (640 x 480 points, 800 x 600 points), les écrans 15 pouces « revendiquent » tous une définition maximale d'affichage de 1 024 x 768 points, voire de 1 280 x 1 024 points. Toutefois, bien que ces moniteurs soient techniquement capables de travailler dans ces définitions, les images et les caractères affichés sont alors tellement minuscules que l'écran, surchargé, devient presque illisible. Seuls les moniteurs 17 pouces, voire 20 ou 21 pouces, sont à même d'exploiter réellement de telles définitions. De fait, la destination principale des moniteurs 15 pouces est l'affichage d'images dans une définition de 800 x 600 points – ce qui autorise une bonne qualité visuelle, tout en ménageant l'œil du spectateur.

Quelle est la surface utile d'un moniteur 15 pouces ?

Il est à noter que tous les écrans 15 pouces laissent des bandes inutilisées sur les bords. Les dimensions de l'image affichée ne sont donc pas strictement les mêmes que celles de l'écran, pour la bonne et simple raison qu'il y a toujours une différence entre la dimension réelle de l'écran (une diagonale de 15 pouces, soit 38,1 cm) et la surface utile d'affichage. Cette dernière peut varier dans des proportions assez importantes, selon les modèles, de 265 x 198 mm à 287 x 218 mm, soit une différence de l'ordre de 20 % en termes de surface réelle – 62 566 mm² contre 52 470 mm² ! Une telle caractéristique, rarement mise en avant, est capitale. Vérifiez qu'elle est donnée dans la documentation : en deçà d'une surface utile de 280 x 210 mm, il y a vraiment trop de superficie perdue.

Comment peut-on s'assurer que le moniteur est compatible avec son micro-ordinateur ?

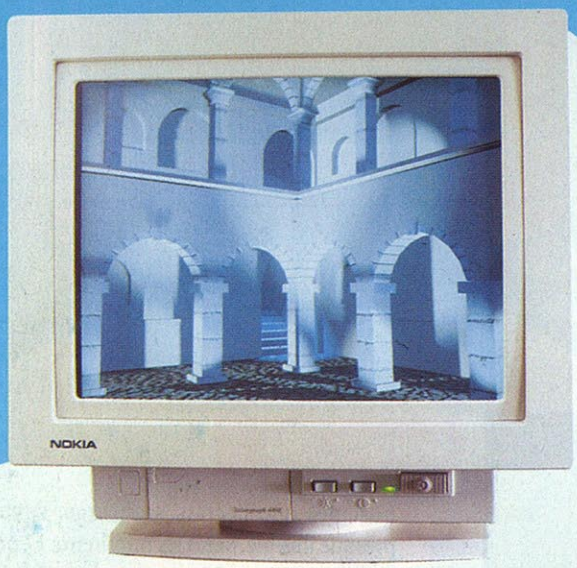
Un moniteur n'est pas à proprement parler compatible avec un ordinateur, mais avec la carte graphique qui équipe celui-ci. Cette

Les modes graphiques prédéfinis

Un mode graphique comprend une définition (nombre de points par ligne multiplié par le nombre de lignes – à ne pas confondre avec la résolution, qui indique un nombre de points sur une surface donnée, par exemple 300 points par pouce) et une fréquence de rafraîchissement. Plusieurs de ces modes sont normalisés et proposés en standard sur de nombreux moniteurs. Voilà les principaux :

• 640 x 480 à 60 Hz • 640 x 480 à 85 Hz • 800 x 600 à 75 Hz • 800 x 600 à 85 Hz • 1 024 x 768 à 70 Hz • 1 024 x 768 à 75 Hz • 1 280 x 1 024 à 60 Hz.

Nec MultiSync XV 15+



Nokia Valuegraph 449E

compatibilité se mesure selon deux critères. Le premier est physique : puis-je brancher le câble qui équipe le moniteur sur ma carte graphique ? Une grande majorité d'écrans 15 pouces est livrée avec un connecteur 15 broches à la norme D-SUB, qui équipe également la quasi-totalité des cartes graphiques pour PC, à l'exception de quelques modèles de très haut de gamme. D'autres utilisent un connecteur BNC, à usage professionnel, qui peut nécessiter l'achat d'un adaptateur si votre carte graphique n'est pas équipée d'une telle prise. Dans tous les cas, vérifiez le type de connecteur présent sur votre carte graphique et sa concordance avec celui de l'écran avant de faire votre choix. Pour les Macintosh, le connecteur est d'un type différent. Certains moniteurs – en tête desquels celui d'Apple – en sont équipés d'origine. Pour les autres, un simple adaptateur permet de les brancher sur un Mac.

Le second critère de compatibilité tient aux caractéristiques d'affichage des deux éléments. Il faut qu'il y ait concordance entre les définitions et les fréquences de rafraîchissement (voir plus loin l'explication de ce terme) de l'écran et de la carte. Ainsi, si une carte génère l'affichage dans une définition de 800 x 600 points en 85 Hz et que l'écran ne peut afficher dans cette définition à plus de 75 Hz, il y aura un problème : soit l'image ne sera pas stable, soit cela ne fonctionnera pas du tout ! Cela dit, la plupart des cartes graphiques comme la plupart des moniteurs sont compatibles avec des définitions normalisées (voir encadré page précédente), ce qui limite les possibilités « d'incompréhension ».

Soyez toutefois attentif au point suivant : théoriquement, un écran peut afficher en millions de couleurs, mais si votre carte graphique ne dispose pas de suffisamment de mémoire vive pour afficher, par exemple, en 16,7 millions de couleurs avec une définition de 1 024 x 768 points (il faut dans ce cas 2 Mo de Ram au minimum), n'incriminez pas votre écran, c'est la carte qui est en cause. Le seul remède est de lui rajouter de la mémoire vive… ou de vous contenter de milliers, voire de centaines de couleurs.

Les 10 bonnes questions à poser au vendeur

1. *Quelle est la valeur de la surface utile du moniteur ?*
2. *Quel type de connecteur l'équipe ?*
3. *Y a-t-il des modes graphiques prédéfinis ? Si oui, lesquels ?*
4. *Quelle est la valeur de la fréquence de rafraîchissement maximale ?*
5. *Quelle est sa bande passante ?*
6. *De combien est son « pitch » ?*
7. *Quelles sont les possibilités de réglage ?*
8. *A quelles normes d'économie d'énergie et d'antiradiations répond ce moniteur ?*
9. *Est-il livré avec documentation et câbles ?*
10. *Puis-je le voir « en action » ?*

Qu'est-ce que le tube Trinitron ?

Il existe deux technologies de tubes cathodiques, pour les moniteurs comme pour les téléviseurs. La première, la plus classique, consiste en un tube cylindrique devant lequel est placé un masque perforé de trous circulaires. Ces trous sont regroupés par trois, chacun laissant passer un des rayons (rouge, vert et bleu) qui vont former un point élémentaire sur l'écran. La seconde, développée par Sony et tombée récemment dans le domaine public, exploite elle aussi un tube cylindrique, mais devant lequel est disposée une grille à fentes verticales qui laissent passer les rayons de couleur. Dotés d'une solide réputation depuis de nombreuses années dans les domaines de la télévision comme de l'informatique, les tubes Trinitron offrent une excellente qualité d'image et, surtout, ne souffrent pas des éventuelles déformations du masque liées à l'échauffement que l'on peut parfois constater sur les tubes classiques. Cela dit, il existe également d'excellents tubes classiques.

Philips Brillance 15A

Qu'est-ce que le "pitch" ?

On peut théoriquement juger de la qualité d'un tube au moyen d'une mesure appelée « pitch », « dot pitch » ou « pas de masque ». Il s'agit de la distance, exprimée en millimètres, entre deux séries de trois trous sur le masque d'un tube classique ou entre deux fentes correspondant à une même couleur sur un Trinitron.

Plus la valeur du pitch est faible, meilleure est censée être la qualité d'affichage de l'écran. Les moniteurs actuels présentent tous des pitchs variant de 0,25 à 0,28 mm, des valeurs qui garantissent une bonne finesse d'affichage. Il faut toutefois savoir que les Trinitron offrent toujours de meilleures valeurs que les tubes classiques, sans que cela entraîne réellement une différence de qualité. C'est simplement que l'on ne mesure pas la même chose. Or la qualité d'un moniteur ne se limite pas à cette seule caractéristique.

Comment mesurer la qualité d'un moniteur ?

La qualité d'un moniteur est tout d'abord liée à sa capacité à afficher une image dans une définition donnée, à la stabilité de celle-ci, à l'absence d'effets désagréables pour l'œil comme le scintillement. Elle dépend d'autre part de la netteté de l'image. Fonctionnellement, la stabilité de l'image dépend de plusieurs facteurs mesurables, dont le principal est la fréquence de rafraîchissement, ou fréquence de balayage vertical, exprimée en hertz (Hz). Cette fréquence est associée à une définition : pour une image stable, une fréquence minimale de 72 Hz en 640 x 480 et en 800 x 600, et de 70 Hz en 1 024 x 768 est requise. Attention donc à ne pas seulement considérer la fréquence de rafraîchissement maximale d'un moniteur, mais à la mettre en rapport avec une définition donnée – ce que l'on appelle un mode graphique. La fréquence de balayage horizontal est liée à la fréquence de rafraîchissement. Un bon moniteur 15 pouces proposera une plage de fréquences qui va de 30 kHz à 64 kHz, ce qui lui permet d'afficher jusqu'à 1 280 x 1 024 points. Enfin, la bande passante, exprimée en MHz, définit le débit de signaux que le moniteur est capable de traiter. En pratique, la plupart des moniteurs 15 pouces peuvent afficher dans une définition de 1 024 x 768 en 70 Hz (avec une parfaite stabilité) pour une fréquence horizontale de 57 kHz et une bande passante de 75 MHz. Au-delà, quelques rares modèles permettent l'affichage en 1 280 x 1 024 points et 70 Hz, ce qui nécessite une fréquence horizontale de 75 kHz et une bande passante de 120 MHz.

Comment juger de la netteté de l'affichage ?

La netteté de l'affichage est plus difficile à vérifier : elle ne se mesure pas avec des chiffres, mais à l'œil, donc subjectivement. On pourra ainsi vérifier attentivement, notamment sur les bords de l'écran, que les caractères affichés ne sont pas flous. On pourra également afficher une grille sur l'écran de manière à mesurer la linéarité et les distorsions qui peuvent survenir. Enfin, on repérera des défauts de convergence si l'on voit des bords de couleur sur une ligne blanche affichée sur le bord de l'écran. Parallèlement, il est clair qu'un écran traité antireflet offre un confort de visualisation supérieur.

Dernier point : comme pour un téléviseur, au-delà des caractéristiques techniques, c'est aussi et surtout l'appréciation personnelle qui doit guider l'achat. Demandez à voir la même image sur plusieurs écrans, et choisissez selon votre goût, pour peu que les critères techniques soient remplis.

Quels éléments jouent sur le confort d'utilisation ?

Il ne suffit pas que l'image affichée soit agréable à regarder ; encore faut-il que le moniteur soit facile à utiliser et à installer. Quelques moniteurs parmi les plus récents, comme le Sony 15sx ou le Targa 3831PLND, par exemple, sont compatibles Plug & Play *via* la norme Vesa DDC (Display Data Channel) 1 ou 2, ce qui permet un raccordement automatique entre le moniteur et la carte graphique ou l'ordinateur, pour peu que ceux-ci répondent aux mêmes normes.

Les possibilités de réglage du moniteur constituent un point important. Les modèles les plus simples permettent exclusivement de jouer sur la luminosité et le contraste, ainsi que sur quelques réglages primaires de l'image (hauteur, largeur, centrage, démagnétisation, etc.), alors que les plus sophistiqués incorporent des possibilités d'action sur la colorimétrie, la convergence, la correction de défauts géométriques… En outre, de nombreux mo-

Peacock Top 15 X

dèles sont équipés d'un microprocesseur et d'un certain nombre de mémoires (jusqu'à quarante) qui leur permettent de stocker des réglages définis par l'utilisateur et de lui en proposer d'autres (prédéfinis en usine en fonction des divers modes d'affichage, et que l'utilisateur peut sélectionner sur le panneau de contrôle du moniteur). Grâce à cela, il n'est plus besoin de recadrer manuellement l'image à chaque changement de définition. Enfin, il faut noter que des modèles dits multifréquence autorisent le changement de mode graphique en cours de travail, sans avoir à quitter les applications qui sont ouvertes (si l'on est sous Windows) ni à redémarrer l'ordinateur. Un plus qui se révèle appréciable.

Quelles sont les normes en matière de lutte contre le rayonnement ?

Le confort d'utilisation passe également par le respect de la norme MPR II. Définie par le TCO (Confédération des travailleurs suédois), elle indique la valeur de rayonnement électromagnétique que le moniteur ne doit pas dépasser. Du point de vue des économies d'énergie – et de la conservation de l'écran –, les normes Vesa DPMS, Energy Star et Nutek permettent de savoir que le moniteur se mettra automatiquement en veille après une certaine période d'inactivité, abaissant ainsi sa consommation d'énergie au strict minimum (généralement 5 à 8 watts, contre 80 à plus de 110 watts en fonctionnement). De ce point de vue, il est donc recommandé de choisir un moniteur répondant aux normes MPR II, DPMS et Energy Star.

/ Dominique Moulinet

Modèle	Distributeur	Surface utile (mm)	Résolution maximale (points x lignes)	Pas de masque (mm)	Bande passante (MHz)	Fréquence horizontale (KHz)	Fréquence verticale (Hz)	Mode veille	Economie d'énergie	Mémorisation des réglages	Prix (TTC)*
Ace DeskView 5C	Ace	280 x 210	1 024 x 768	0,28	65	31,5–48	50–100	oui	oui	non	2 600
Ace GreenView 5D	Ace	265 x 198	1 280 x 1 024	0,28	120	24–64	47–104	oui	oui	oui	2 800
Ace ColorView 5T	Ace	285 x 213	1 280 x 1 024	0,25	110	31–64	50–120	oui	oui	oui	3 900
Amtek 1664 T	Quatre A	285 x 213	1 280 x 1 024	0,25	100	30–64	50–120	oui	oui	oui	3 450
Apple 15 pouces**	Apple	260 x 195	1 024 x 768	0,28	-	31–57	60–75	oui	oui	oui	3 100
Compaq 151 FS	Compaq	287 x 218	1 024 x 768	0,28	75	30–60	50–100	non	oui	oui	3 470
Eizo Flexscan F351-T	Feeder	284 x 213	1 024 x 768	0,28	75	27–69	55–120	oui	oui	oui	3 970
Goldstar 1505	Goldstar	284 x 213	1 024 x 768	0,28	65	31–48	60	oui	oui	non	2 470
Goldstar 1535**	Goldstar	284 x 213	1 024 x 768	0,28	85	30–60	77	oui	oui	oui	3 380
Hitachi 15MVX Value	Hitachi	270 x 200	1 280 x 1 024	0,28	85	24–64	60	oui	oui	oui	4 280
Hyundaï HL 5848E	Cibox	280 x 210	1 024 x 768	0,28	65	30–50	50–90	oui	oui	non	2 250
Hyundaï HL 5864	Cibox	280 x 210	1 280 x 1024	0,28	85	30–64	50–90	oui	oui	oui	2 400
Liyama Vision Master MF-8115	Liyama	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	80	30–65	50–90	oui	oui	oui	3 030
MacWay TC 1015***	MacWay	203 x 272	640 x 870	0,26	75	68–85	75	non	oui	non	3 970
Mitsubishi Diamond Scan 15HX	Mitsubishi	260 x 195	1 280 x 1 024	0,28	100	31,5–64	50–90	oui	oui	oui	3 970
Nec MultiSync XV 15+	Nec	280 x 210	1 024 x 768	0,25	85	31–65	55–100	oui	oui	oui	3 490
Nec MultiSync XE 15	Nec	280 x 210	1 280 x 1 024	0,25	85	31– 65	55–120	oui	oui	oui	4 880
Nokia Valuegraph 449E	Nokia	274 x 205	1 024 x 768	0,28	80	30–62	48–100	oui	oui	non	2 950
Nokia Valuegraph 449M	Nokia	279 x 208	1 024 x 768	0,25	90	30–64	48–120	oui	oui	oui	3 970
Panasonic TX-T 1562	Panasonic	260 x 195	1 280 x 1024	0,27	86	30–69	60	oui	oui	oui	4 400
Peacock Top 15 X	Peacock	280 x 210	1 280 x 1024	0,28	85	30–64	50–120	non	oui	non	2 690
Philips 15C	Philips	260 x 195	1 024 x 768	0,28	65	30–50	72	oui	oui	oui	3 000
Philips Brillance 15A	Philips	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	110	30–66	60	oui	oui	oui	3 400
Qume LN15E	Qume	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	85	30–68	50–100	oui	oui	non	2 880
Qume QM864LRM	Qume	280 x 210	1 024 x 768	0,28	65	30–64	50–100	oui	oui	oui	2 900
Qume LN15E+	Qume	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	85	30–68	50–100	oui	oui	oui	3 000
Samsung SyncMaster 15GLe	Samsung	280 x 210	1 024 x 768	0,28	65	30–50	50–120	oui	oui	oui	3 000
Samsung SyncMaster15GLi	Samsung	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	110	30–65	50–120	oui	oui	oui	4 040
Sony Multiscan 15sx	Sony	283 x 212	1 024 x 768	0,25	120	31–65	50–120	oui	oui	non	3 300
Sony Multiscan 15SF	Sony	285 x 213	1 280 x 1 024	0,25	80	31–65	50–120	oui	oui	oui	3 380
Targa TM3831 PNLD	Actebis	265 x 195	1 280 x 1 024	0,28	80	30–65	50–90	oui	oui	non	2 400
Viewsonic 15ES	Viewsonic	282 x 211	1 024 x 768	0,28	86	jusqu'à 62	50–100	oui	oui	non	2 400
Viewsonic 15GS	Viewsonic	280 x 210	1 280 x 1 024	0,27	86	30–69	50–160	oui	oui	oui	3 480
Viewsonic 15GA	Viewsonic	285 x 213	1 280 x 1 024	0,27	160	30–69	50–160	oui	oui	oui	3 600
Wyse 15 E	Wyse	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	85	30–68	50–100	oui	oui	oui	2 700
Wyse 15 E+	Wyse	280 x 210	1 280 x 1 024	0,28	85	30–68	50–100	oui	oui	oui	2 800

** Les prix indiqués dans ce tableau sont approximatifs. ** Equipé de haut-parleurs. *** Le MacWay TC 1015 est un moniteur vertical.*

Il y a plus d'une formule d'abonnement à SVM Multimédia... choisissez la vôtre.

SVM multimédia
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

Chaque mois, pour vous et chez vous, SVM Multimédia c'est un magazine et un CD-Rom qui vous font progresser dans votre pratique quotidienne de la micro-informatique.

ABONNEMENT LIBERTE
74,75 F
par trimestre

Découvrez les atouts de l'abonnement «liberté»

Avec l'abonnement «liberté», vous profitez d'une formule souple et intéressante :

ECONOMIQUE : vous bénéficiez d'un tarif inférieur à celui pratiqué chez votre marchand de journaux.

AVANTAGEUSE : avec un paiement échelonné, vous ne déboursez que 74,75 francs par trimestre.

LIBRE : à tout moment, vous pouvez résilier votre abonnement par simple lettre et les prélèvement sont aussitôt stoppés.

CONFORTABLE : votre abonnement vous suit gracieusement sur votre lieu de vacances.

Si vous préférez la formule classique

ABONNEMENT 1 AN

Vous effectuez un paiement unique de 299 francs au lieu de 418 francs* que vous joignez à votre bulletin d'abonnement.

BULLETIN D'ABONNEMENT À SVM Multimédia

à compléter et à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à SVM Multimédia- Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre-Avia 75503 Paris cédex 15

Nom .....

Prénom .....

Société .....

Adresse .....

.....

Code postal ☐☐☐☐☐ Ville .....

.....

Cette adresse est ○ personnelle ○ professionnelle

Votre numéro de téléphone .....

Votre numéro de télécopie .....

L'année de votre naissance 19 ☐☐

Vous êtes équipé 1 ○ en PC 2 ○ Mac 3 ○ ou les deux

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux
. Offre valable jusqu'au 31/01/1996 et réservée à la France métropolitaine.
. La TVA à 2,10% est incluse dans le prix de l'abonnement
. Le coût total de votre abonnement peut être affecté au budget formation ou frais généraux de votre entreprise.

Conformément à la loi Informatique et Liberté de 6/1/1978, vous disposez d'un droit d'accèsaux données personnelles vous concernant.Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom et adresse.

Autorisation de prélèvement

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, le montant des avis de prélèvement trimestriels présentés par SVM Multimédia. Je vous demande de faire apparaître ces prélèvements sur mes extraits de compte habituels. Je m'adresserai directement à SVM Multimédia pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

Nom et adresse de l'organisme créancier	N° national d'émetteur :
SVM Multimédia Services abonnements 1, rue du Colonel Pierre-Avia 75503 Paris Cedex 15	418767

TITULAIRE DU COMPTE

NOM .....

.....

PRENOM .....

ADRESSE .....

.....

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE .....

.....

Date et signature obligatoires

Comment bien remplir votre autorisation de prélèvement

1 Indiquez les nom, prénom, et adresse du débiteur

2 indiquez les coordonnées de votre relevé d'identité bancaire ou postal

3 Indiquez le nom et l'adresse de votre agence bancaire et joignez votre R.I.B.

4 Datez, signez

COMPTE A DEBITER

ÉTABLISSEMENT codes GUICHET

N° DU COMPTE CLÉ RIB

ETABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DEBITER

ETABLISSEMENT ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

ADRESSE ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

CODE POSTAL ☐☐☐☐☐ VILLE ☐☐☐☐☐

☐ **OUI** je préfère m'abonner pour 1 an à SVM Multimédia (11numéros + 11 CD-Rom) et je joins mon règlement de 299 francs au lieu de 418 francs (*)

SVM M5

RC Paris B 381 281 492

Vous désirez des informations complémentaires sur une société ou un produit cité dans ce numéro ? Reportez-vous aux trois index qui suivent. Pour chaque produit ou pour chaque annonceur, un numéro de service lecteur (n° SL) figure en regard du numéro de page. Reportez ce numéro de service lecteur sur la grille de la carte correspondante (rédaction ou publicité) de l'encart Service lecteurs situé à la fin de ce numéro.

Index des annonceurs

Noms	page	n°SL
3615 Abon *Tél. : 3615 Abon*	125	0
3617 CD Shopping *Tél. : 3617 CD Shopping*	139	0
Apple *Tél. : Voir publicité*	13	13
Calvacom *Tél. : (1) 34 63 19 19*	51	1
CD and Co *Tél. : (16) 32 29 19 18*	69	11
Goto/PointSoft *Tél. : Voir publicité*	63	10
Goto/PointSoft *Tél. : Voir publicité*	77	3
Goto/PointSoft *Tél. : Voir publicité*	125	9
Hypermédia *Tél. : Voir publicité*	14	7
Infogrames *Tél. : (16) 72 65 50 13*	2	14
Infonie *Tél. : (1) 41 02 80 06*	50 E	18
M.M. Création *Tél. : (1) 43 66 51 51*	37	8
Médiaset *Tél. : (1) 69 06 15 15*	59	2
Micro Application *Tél. : (1) 53 34 20 18*	140	4
Microfolie's *Tél. : (1) 53 62 50 00*	57	12
SVM Multimédia *Tél. : (1) 46 48 47 18*	51	0
SVM Multimédia *Tél. : (1) 46 48 47 18*	125	0
SVM Multimédia *Tél. : (1) 46 48 47 18*	135	0
Ubi Soft *Tél. : Voir Publicité*	45	16
US Robotics *Tél. : (1) 46 02 44 40*	103	6
Virgin Interactive *Tél. : (1) 53 68 10 00*	27	17
VMS *Tél. : voir publicité*	71	5
World Net *Tél. : (1) 40 37 90 90*	47	15

Index de la publicité

Noms	page	n°SL
MICRO-ORDINATEURS		
MACINTOSH		
Apple	13	13
PERIPH. IMPRESSION		
IMPRIMANTES A JET D'ENCRE		
Hypermédia	14	7
PERIPH. D'ENTREE		
SCANNERS COULEURS		
Hypermédia	14	7
MODEMS ET FAX		
COFFRETS MODEM-FAX		
US Robotics	103	6
CARTES MODEM-FAX		
Hypermédia	14	7
EXTENSIONS MULTIMEDIAS		
KITS MULTIMEDIAS		
Hypermédia	14	7
LECTEURS DE CD-ROM		
Hypermédia	14	7
LOGICIELS		
3D, IMAGE DE SYNTHESE		
M.M. Création	37	8
COMMUNICATION		
World Net	47	15
COMPTABILITE, GESTION		
Hypermédia	14	7
LOGICIELS DE JEU		
Goto/PointSoft	77	3
EDUCATION, FORMATION		
Virgin Interactive	27	17
CD-ROM		
ADULTES		
3617 CD Shopping	139	0
ALBUM D'IMAGES		
Hypermédia	14	7
ANIMAUX		
Infogrames	2	14
APPRENTISSAGE		
Goto/PointSoft	125	9
Ubi Soft	45	16
ART		
CD and Co	69	11
ASTRONOMIE		
VMS	71	5
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES		
CD and Co	69	11
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS		
CD and Co	69	11
ENFANTS, SCOLARITE		
Hypermédia	14	7
Virgin Interactive	27	17
INFORMATION		
Microfolie's	57	12
JEUX		
CD and Co	69	11
Goto/PointSoft	63	10
Hypermédia	14	7
VMS	71	5
• *Toutes infos JEUX*	-	*19*
LOGICIELS, COMPILATIONS		
3617 CD Shopping	139	0
Hypermédia	14	7
M.M. Création	37	8
Médiaset	59	2
Micro Application	140	4
VMS	71	5
• *Toutes infos LOGICIELS, COMPILATIONS*	-	*20*
TOURISME		
CD and Co	69	11
VIE PRATIQUE		
CD and Co	69	11
Micro Application	140	4
SERVICES		
ON LINE, TELECHARGEMENT		
3615 Abon	125	0
3617 CD Shopping	139	0
Calvacom	51	1
Goto/PointSoft	63	10
Goto/PointSoft	77	3
Goto/PointSoft	125	9
Infonie	50 E	18
World Net	47	15
• *Toutes infos ON LINE, TELECHARGEMENT*	-	*21*
LIVRES, ETUDES, REVUES		
SVM Multimédia	51	0
ABONNEMENTS, SOUSCRIPTIONS		
SVM Multimédia	51	0
SVM Multimédia	125	0
SVM Multimédia	135	0
• *Toutes infos ABONNEMENTS, SOUSCRIPTIONS*	-	*22*

Index de la rédaction

Noms	page
Micro-ordinateurs	
MACINTOSH	
Apple Performa 5200	114
PENTIUM 120 MHZ ET PLUS	
T&T 5x86 AMD	128
PENTIUM JUSQU'A 100 MHZ	
Amstrad Integra P 75	114
Cibox Harmony P 90+	128
Micro Deal Libracom Explorer P75	114
Modulux PC Home P 75	114
Novotec Média Connect P100	114
Olivetti Envision P 75	114
Packard Bell Corner 90	114
Packard Bell Spectria 610 AN	21
Périmètre Sécante P 75	114
TV Com P75 Multimédia Internet	114
486DX4	
Hewlett-Packard Vectra 514	114
Cartes	
CARTES GRAPHIQUES 2 MO ET PLUS	
Miro Vidéo SD 2 Mo	129
CARTES GRAPHIQUES 1 MO ET MOINS	
Diamond Stealth 64 Vidéo 2001	129
Genoa Phantom 64 V 2001	129
Moniteurs	
MONITEURS COULEUR 14" ET 15"	
Ace ColorView 5T	130
Ace DeskView 5C	130
Ace GreenView 5D	130
Amtek 1664T	130
Apple 15 pouces	130
Compaq 151 FS	130
Eizo Flexscan F351-T	130
Goldstar 1505	130
Goldstar 1535	130
Hitachi 15 MVX Value	130
Hyundaï HL 5848E	130
Hyundaï HL 5864	130
Iiyama Vision Master MF-8115	130
MacWay TC 1015	130
Mitsubishi Diamond Scan 15HX	130
Nec MultiSync XE 15	130
Nec MultiSync XV 15+	130
Nokia Valuegraph 449E	130
Nokia Valuegraph 449M	130
Panasonic TX-T 1562	130
Peacock Top 15X	130
Philips 15C	130
Philips Brillance 15A	130
Qume LN15E	130
Qume LN15E+	130
Qume QM864LRM	130
Samsung SyncMaster 15 GLi	130
Samsung SyncMaster 15GLe	130

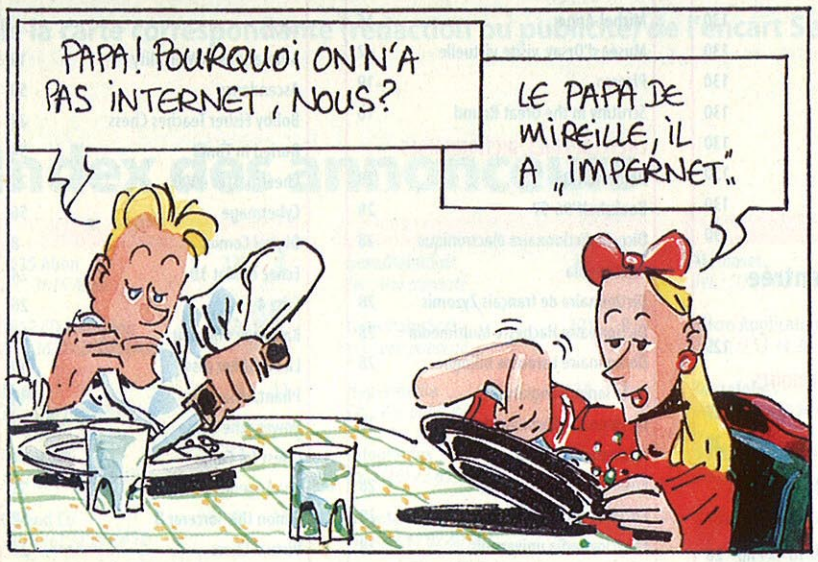
Noms	page
Sony Multiscan 15SF	130
Sony Multiscan 15sx	130
Targa TM3831 PNLD	130
Viewsonic 15ES	130
Viewsonic 15GA	130
Viewsonic 15GS	130
Wyse 15E	130
Wyse 15E+	130
Périphérique d'entrée	
SCANNERS COULEURS	
Epson GT-5000	129
APPAREILS PHOTONUMERIQUES	
Casio QV-10	127
Kodak DC-50	20
Extensions multimédias	
KITS MULTIMEDIAS	
Creative Labs Discovery CD 16 4x Pnp	20
Creative Labs Kit Multimédia Disney	20
DIVERS EQUIPEMENTS VIDEO	
QuickCam	126
Logiciels	
TABLEURS	
Excel 5 (p/mac et p/pc)	80
DESSIN BITMAP, RETOUCHE	
Painter 4.0	72
3D, IMAGE DE SYNTHESE	
Dimension (p/mac)	94
Truespace	94
COMMUNICATION	
Internet Explorer	104
MacWeb 1.1	104
Netscape Navigator 2.0	104
WinWeb 1.1	104
CREATION MULTIMEDIA	
Macromédia Director	86
LOGICIELS DE JEU	
Chess Genius 4	26
Fritz 3	25
SHAREWARE ET FREEWARE	
NoteWorthy Composer 1.20	79
Organicer 1.1 p/mac	78
Power Movie Effects 1.0.6 p/mac	78
Vidfun	79
DIVERS AUTRES LOGICIELS	
CakeWalk Pro Audio 4.0	76
CD-Rom	
APPRENTISSAGE	
Who is Oscar Lake ?	64
ART	
Arman	18
Le trésor du San Diego	16

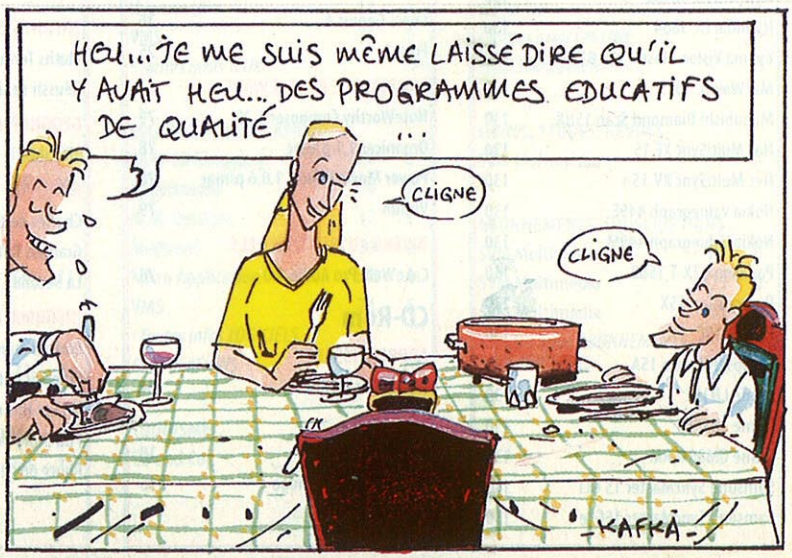
Noms	page
Michel-Ange	16
Musée d'Orsay, visite virtuelle	42
Picasso	19
Scrutiny in the Great Round	16
ENCYCLOPEDIES, DICTIONNAIRES	
Bookshelf'95	28
Bookshelf'96-97	28
Dico, le dictionnaire électronique multimédia	28
Dictionnaire de français Zyzomis	28
Dictionnaire Hachette Multimédia	28
Dictionnaire Larousse bilingue de la langue anglaise	28
Dictionnaire Larousse de la langue française	28
Encarta 96	28
Encyclopaedia Britannica	28
Encyclopaedia universalis	28
Encyclopédia Multimédia Axis	28
Encyclopédie Bordas Multimédia	28
Grolier Multimédia Encyclopedia	28
Harrap's Chamber English Dictionnary	28
Harrap's Shorter électronique	28
Larousse Multimédia encyclopédique	17
Larousse Multimédia encyclopédique	28
Le Grand Robert électronique	28
ENFANTS, JEUX EDUCATIFS	
Aladin	17
Astérix, le défi de César	11
Aventures de Muzzy	17
Caroline	70
CD Comics	10
Le Roi Lion	17
Micmac à Champignac	11
Mon atelier de cinéma en 3D	16
Prince mandarine	11
Téléportaschtroumpf	11
Tim, Tom et Zoé	68
Triazzle	70
ENFANTS, SCOLARITE	
Maths Terminale S	67
Réussir sa sixième	66
GEOGRAPHIE, ATLAS	
3D Atlas	40
HISTOIRE	
Charles de Gaulle	19
Grandes Batailles	44
La Seconde Guerre mondiale	18
INFORMATION	
Etat du monde 1981-1996	34
François Mitterand 1916-1996	38
LVI Les Incontournables	46
Pub Story de Jacques Séguéla	18
Route 66-Strasse der Sehsucht	16

Noms	page
JEUX	
Animations of Mortality	19
Ascendancy	58
Bobby Fisher Teaches Chess	23
Buried In Time	54
Chessmaster 4000	25
Cybermage	56
Digital Comics	8
Echec et Mat 3D	24
Fritz 4	26
Kasparov's Gambit	23
La Panthère rose	19
Phantasmagoria	16
Power : the Game	17
Quest for Fame	17
Sea Legends	55
Simon the Sorcerer II	52
Virtual Chess	24
Wing Commander IV	48
The Price of Freedom	
LITTERATURE	
BD-Rom	12
Iznogoud	18
Le Rayon Verne	18
The Complete Maus	12
Un privé dans la nuit	12
LOGICIELS, COMPILATIONS	
CakeWalk Pro Audio 4.0	76
MédiaStudio Pro 2.5	74
MUSIQUE	
Faites de la musique	60
Kid Riffs	17
L'Essentiel de la musique	18
Les Musiques du monde	19
SCIENCES	
Critical Mass : America's Race to Build the Bomb	21
Eyewitness Encyclopedia of Nature	16
Volcanoes : Life on the Edge	21
SPORT	
Olympic Gold	16
VIE PRATIQUE	
Gault Millau	46
Guide des parents de jeunes enfants	18
Karen Mulder, leçons de maquillage	18
Unzip	16
DIVERS	
Zak	17
Services	
SALONS, MANIFESTATIONS	
Nuit Cyber	20
Pik & Pok	20
Printemps d'artistes, Ars Multimédia	20
Salon du livre 16e édition	20

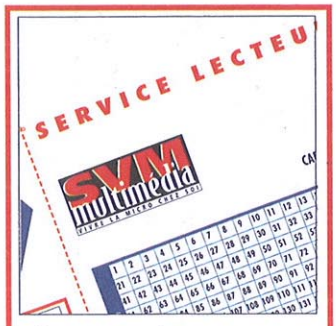
Jet d'encre

Net ou pas Net ?





INFORMEZ-VOUS GRATUITEMENT EN UTILISANT CES 2 CARTES DE DEMANDE DE DOCUMENTATION



1 *Cochez les numéros du Service Lecteurs qui vous intéressent sur la grille de la carte ci-contre en vous aidant de l'index.*

2 *Répondez aux questions qui vous sont posées au verso de la carte. Elles nous permettront de vous connaître et de vous offrir un service personnalisé.*
Vous pouvez profiter de cette correspondance pour vous abonner à SVM Multimédia.

3 *Affranchissez au tarif en vigueur (sur simple demande écrite de votre part, le coût d'affranchissement de la carte vous sera remboursé) et postez votre carte le plus rapidement possible. Vous recevrez gratuitement la documentation que vous désirez.*

Attention : si vous nous faites parvenir votre carte avant le 15 du mois prochain (cachet de la poste faisant foi), vous participerez automatiquement à notre tirage au sort et vous gagnerez peut-être 1 CD-Rom parmi notre sélection - notamment le CD-Rom éducatif Caramel & Annabelle (Infolink), le CD-Rom ludique The Residents' Gingerbread Man et le CD-Rom culturel Le Louvre (Montparnasse Multimédia - Réunion des Musées Nationaux).

SERVICE LECTEURS

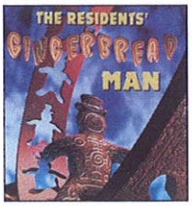
CARTE 1 N° 6

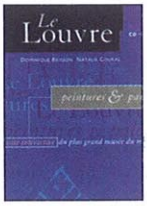
AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

Publicité																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

Photo non contractuelle





ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

SERVICE LECTEURS

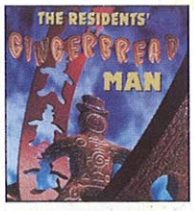
CARTE 2 N° 6

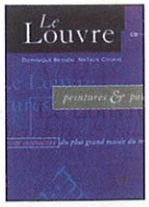
AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

Publicité																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

Photo non contractuelle





ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

CARTE 1

SERVICE LECTEURS

Nom ____ Prénom ____

Profession ____

Société ____

Adresse ____

____

Code Postal ____ Ville ____

Pays ____

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Date de naissance de vos enfants :** 19 ____ 19 ____ 19 ____

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Utilisent-ils leur propre ordinateur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Une imprimante couleur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Un scanner ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

Voulez-vous vous abonner pour un an (11 nos + 11 CD-Rom) à SVM Multimédia ?

❑ **299 F au lieu de 418 F, prix de vente des numéros chez votre marchand de journaux**

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1) 46 48 47 08.

SVMM n°6

EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

Complétez soigneusement cette première carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

CARTE 2

SERVICE LECTEURS

Nom ____ Prénom ____

Profession ____

Société ____

Adresse ____

____

Code Postal ____ Ville ____

Pays ____

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Date de naissance de vos enfants :** 19 ____ 19 ____ 19 ____

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Utilisent-ils leur propre ordinateur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Une imprimante couleur ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non **Un scanner ?** 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

Voulez-vous vous abonner pour un an (11 nos + 11 CD-Rom) à SVM Multimédia ?

❑ **299 F au lieu de 418 F, prix de vente des numéros chez votre marchand de journaux**

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1) 46 48 47 08.

SVMM n°6

EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

Complétez soigneusement cette deuxième carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

Pour recevoir gratuitement un des CD-Rom de notre collection ...

3617 CD Shopping

Coût de la communication : 5,57 Fttc/mm

sans effort, commandez et recevez chez vous par courrier* la selection de votre choix.

Laissez votre adresse de livraison sur notre service minitel et nous faisons le reste ! Vous ne payez que la communication.

Seules les demandes effectuées sur le 3617 CD Shopping seront prises en compte.

Photos non contractuelles !?!...

Dans le 3617 CD Shopping, Vous trouvez les meilleurs sélections de CD Rom : interactifs, films, photos... Et aussi notre collection de Shareware: Les indispensables Vol. 1, 2, 3, 4, 5...

Media RH - 5,57 Fttc / minute

Tout ce que vous aimeriez voir sur votre PC est sur le 3617 CD Shopping :

Virtual Valerie 2
Space Sirens 2 V fr.

DES SOFT HAUT DE GAMME A PRIX SOFT

Pour 295 francs, offrez-vous l'intérieur de vos rêves.

DIDIER GUEDJ

Réf. : 1509 - CD-ROM - 295 FF*
** Pric TTC conseillé*

Promenez-vous dans la troisième dimension et faites comme chez vous !
Ce logiciel vous permet la réalisation de la maison de vos rêves. Tracez tout d'abord, très simplement, vos plans en deux dimensions. Ensuite, une vue en 3D vous permet de sélectionner au millimètre près l'épaisseur des murs, l'emplacement et la taille des portes et fenêtres, la hauteur des plafonds, etc... Vous disposez de 1200 objets aux dimensions entièrement paramétrables (tables, chaises, lits, moquettes, parquets, tissus, matières...).
Testez vos agencements, vos choix de couleurs, votre éclairage. Enfin, évoluez virtuellement à partir de n'importe quel endroit de votre maison et de n'importe quel point de vue (ras du sol, plafond...). Précision importante : ce logiciel, issu de la technologie 3D la plus avancée, coûte désormais moins d'un million de dollars !

Compatible 486/DX2-66 (Pentium/90 ou sup. recommandé) - 8 Mo de RAM minimum (16 Mo recommandés) - Carte graphique VGA 1 Mo - Microsoft® Windows™ 3.1 ou supérieur - Lecteur de CD-ROM.

La Soft Collection vous propose plus de 100 logiciels originaux de loisirs, bureautique et vie pratique, sur disquettes ou CD-ROM, de 99 à 195 francs !

Pour toutes informations complémentaires, contactez votre revendeur habituel ou appelez le 53 34 20 18

*1,29 F la minute

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris.
Fax : (1) 53 34 20 00.

Service lecteurs n° 4

MICRO APPLICATION